

MangaZone
漫画ゾーン
11
2ª Epoca
Octubre 1998
450 Pts.
Japón Japón
La Ceremonia del Té
Street Fighter
shoryukens y dados
Fatal Fury
dominated mind
lucha y anime unidos
MONONOKE HIME
La obra cumbre de Miyazaki

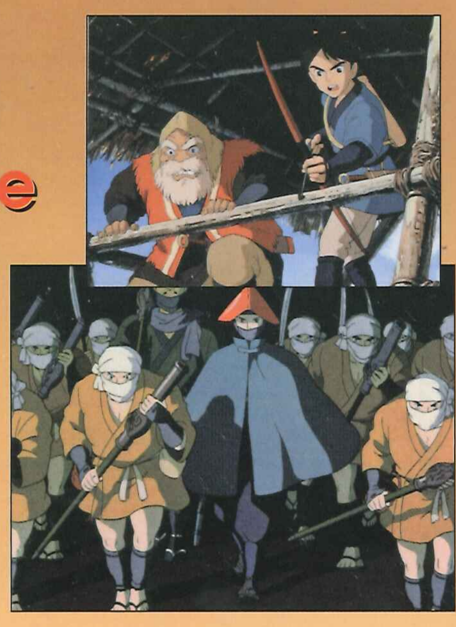
SUMARIO

Portada: Mononoke Hime
©1997 Nibariki·TNDG

4 Noticias

En nuestras páginas encontrarás la más completa relación de Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

23 Mononoke hime



La última gran obra cinematográfica de Miyazaki, revisada de cabo a rabo.



La última entrega de los Real Bout introduce nuevos personajes y auténticas escenas de anime originales.

20 Fatal Fury "dominated mind"



47 Pasen y Vean

Un acercamiento a las novedades de video que hacen acto de presencia tanto en nuestro país como en el del sol naciente.





16 Rol Master

¿Cuántos dados de seis de daño hace un hadouken o un sonic boom? En nuestras páginas puedes encontrar la respuesta.



STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Gonzalo-B. Tello
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Sergio Almagro
Daniel García
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "me han tirado un Doraemón..." DarkMind
Gonzalo "estoy harto de Japóooon" B. Tello
Luis "he perdido todos los artículos..." Alís
JJ "¿para cuándo dice que lo quiere? XDD" Martínez
Eva "nadie habla del manga ecológico" Martínez
Juan "¿para mañana?¿mañana... mañana?" Gómez
Gabri "¿me puedo llevar alguna figura?" Del Río
Daniel "llevo aquí desde las siete, vagos" García

Agradecimientos:
Gracias especiales a Alfons Moliné, que ha tenido la amabilidad de facilitarnos una reseña sobre el Festival de Animación de Annecy, y le ha solucionado de paso a Juan la página del Taller que no sabía con qué llenar ;-).

Lectores:
Ahora resulta que nos llegan más e-mails, y son casi todos para suplicarnos que les mandemos los tropecientos números atrasados que les faltan. Si los hubiérais comprado cuando tocaba, no iríamos tan apurados de fondos, ¡cobardes!

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
DISTRIBUYE: Samurai Ediciones.
Impreso en España/Printed in Spain
DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Pues ya habréis comprobado que al final no ha habido cambio de formato ni nada. El coste se disparaba enormemente, y nuestro márgen comercial se reducía en la misma producción (para que os hagáis una idea, hubiéramos acabado perdiendo cuarenta pelas por ejemplar aunque se vendiera toda la tirada, o haber aumentado el precio del MangaZone hasta mil o mil doscientas pelas). Y como a fin de cuentas la revista ya es fabulosa tal y como está, nos quedamos como estamos.

Y tras una maratónica última semana, llegamos por los pelos a cumplir el plazo (si ahora no nos falla la imprenta), y tenemos un megaartículo alucinante sobre la sensación del momento (bueno, del año pasado): *Mononoke Hime*. Sí, habéis leído bien, el último largometraje del director de animación japonés más afamado, **Hayao Miyazaki**, por fin comentado de arriba a abajo. Un largometraje arropado tanto por la expectación creada en torno a él como por todo el morbo en torno a la compra de los derechos de sus películas por parte de Disney y la sorpresa que se deben haber llevado al encontrarse con esta "no tan bucólica" última producción. Lo cual no es NADA comparado con la odisea de este artículo que el señor Luisito se dejó en Japón y luego se enfadó con la persona que se lo traía y al final le tocó reescribir en un tiempo récord.

Además, os comentamos la última entrega de la saga de juegos *Fatal Fury*, que cuenta con unas animaciones al más puro estilo animero de **Masami Obari** en *Garou Densetsu*, y de una calidad excepcional. Y para seguir con los juegos de lucha, también os mostramos cómo se ha adaptado el archiconocido Street Fighter a un juego de rol, en el que podréis diseñar vuestras propias técnicas especiales y ver cómo vuestros adversarios palidecen cuando os ven sacar la bolsa de mercadona llena con los dados de seis necesarios para calcular el daño que va a sufrir ;-D.

Eso sí, Gonzalo ha pedido un descanso de la sección de Japón Japón (dice que ya no puede más, el muy cobarde), así que al menos durante una temporada esta sección desaparecerá de nuestras páginas. Sorry, intentaremos encontrar algo que os compense con creces de esta pérdida, al menos hasta que Gonzalo se recupere o encontremos algún otro pard... valiente que se encargue de la sección. Para terminar, encontraréis un artículo sobre uno de los aspectos más curiosos de la tradición japonesa: la Ceremonia del Té.

Y por si fuera poco, también una reseña sobre el Festival de Animación de Annecy, gentileza del renombrado Alfons Moliné, que ha tenido el detalle de remitirnos (eeeenquiu), y nuestras noticias, y nuestras reseñas de manga, y Gabri explicando cómo montar las figuras sin perder diez mil pelas, y los CDs de música animera... Para que luego os quejéis.

J. Javier Martínez

Fe de erratas:

Pues sí, el Final Fantasy VIII no aparecerá el 9 del 9 del 99, como decía Carlos el número pasado en sus cápsulas de videojuegos, sino que esa se pretende que sea la fecha de salida del IX. En fin, de donde no hay...
Sí, Juan dijo que Don Bluth había dirigido Fievel va al Oeste, y de eso nada, monada. Pero claro, como es un berzotas prepotente y él siempre lo sabe todo, que si quieres arroz, Catalina. ¡Pues ahora te sonrojas, hala!

NOTICIAS JAPÓN

FLASH NEWS

—Se ultiman ya los preparativos para el estreno este otoño del anime de *Steam Detectives*, basado en el famoso y revolucionario manga de **Kia Asamiya** y su **Studio Tron** que se publica en la revista mensual Ultra Jump de la editorial Shueisha. Producido por **Nobuyoshi Habara**, el diseño de personajes será realizado por **Akio Takami**, y la animación correrá a cargo del estudio Seabec. En cuanto se sepa algo más de las aventuras animadas de Linlin y Kouriki, os lo haremos saber. Por cierto, parece que en breve Norma Editorial nos regalará con la versión en castellano de este manga. Albricias.

—El vigésimo aniversario de la primera y legendaria serie de anime *Kidou Senshi Gundam* basada en las novelas de **Yoshiyuki Tomino** se está celebrando a lo grande. El evento más importante al respecto ha sido la reedición en LaserDisc de la misma: la primera parte de la serie se compone de 22 episodios, unos quinientos treinta y nueve minutos de leyenda animada, nada menos, que han salido a la venta al nada desdeñable precio de 36.000 yens: se trata de 11 discos con 2 episodios cada uno. Si tenemos en cuenta la calidad del LD y que las series de TV quedan muy bien en este formato (los episodios no se cortan ni nada, no como las pelis) estamos ante un desembolso que, si bien punzante para la economía familiar, puede justificarse plenamente, o eso le dije yo a mi novia





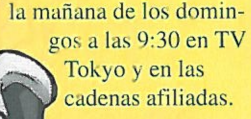
Martian Successor Na
© Seabec/1998 Nades



Gasaraki

Siempre es una buena noticia saber que **Shuko Murase** vuelve a la carga, y en este caso por partida doble. Y es que el próximo 4 de Octubre se estrenará una nueva serie de animación de la mano de Sunrise.

Gasaraki es una historia de ambiente y corte futurista en el que la mecánica y los robots tendrán un papel predominante, y que se enclava en la tendencia *Evangelion* que ya ha producido obras como *Brain Powerd*. La temática es similar a la de estas dos obras: una antigua leyenda llamada el "baile de Gasara" será el nexo de unión entre los dos personajes protagonistas. Miharu (15 años), la chica, y Yushiro (17 años), el chico, que son ambos pilotos de unos avanzados robots de combate llamados Tactical Armor (TA). Sunrise es la responsable del proyecto y la serie consta con una plantilla de auténtico lujo: el autor es el veterano **Hajime Yatate** y el director es **Ryoubu Takahashi**. Por su parte, el ya mencionado **Shuko Murase** (responsable entre otros trabajos del diseño de personajes de *Street Fighter II* y *Gundam Wing*) es el encargado del aspecto gráfico de la serie, tanto del diseño de personajes como de las labores de dirección artística. Con su trazo robusto y dinámico, el aspecto de la serie se presenta magnífico, idea que viene apoyada por los trabajos de diseño de **Shingo Takeba** y **Hiroaki Kanda**. Por su parte, **Tou Nozaki**, famoso escritor de ciencia ficción, ha sido el responsable de la concepción SF y del entorno de la serie, y el diseño mecánico, muy al estilo de *Panzer World Galient* o *Votoms*, ha sido obra de **Shuu Debuchi**.



La serie puede verse la mañana de los domingos a las 9:30 en TV Tokyo y en las cadenas afiliadas.

Gasaraki
© Sunrise

esico
co Comittee

Slayers Gorgeous © 1998 Hajime Kanzaka· Rui Araizumi/ "Slayers Gorgeous Comittée"

cuando me preguntó que qué había hecho con el dinero que me dio para comprarle un Walkman y una cámara de fotos guay en Tokyo este verano.

—Y hablando de novedades en video, las hay, y muy jugosillas: el primer vídeo recopilatorio con los dos primeros episodios de *Brain Powerd*, la nueva serie de **Yoshiyuki Tomino** (*Gundam*), apareció el pasado 25 de Julio al precio de 5.000 yens. Por su parte, los primeros videos de *Fancy Lala* (la nueva serie de "magical girls" del Studio Pierrot con diseños de **Akemi Takada**) y *Card Captor Sakura* (basado en el manga de **CLAMP**) aparecieron los días 25 de Agosto y 25 de Septiembre respectivamente.





Nadesico y Slayers

En cuanto a largometrajes de animación, este verano Japón ha estado bastante movidito. *Spriggan* por una parte (tenemos megaarticulazo al canto) y el estreno conjunto de *Martian Successor Nadesico-The prince of darkness*, un largo de la famosa space opera y otro basado en un famoso anime de espada y brujería. *Slayers Gorgeous*, en concreto, es un nuevo largo basado en la novela de **Hajime Kanzaka** y **Rui Araizumi** que se publica en el Dragon Magazine. Ya sabréis que TVE ha tirado la casa por la ventana y nos la ofrece los sábados por la mañana. Un súper notición K T CAGAS. En Japón, por su parte, estos dos animes son los mas populares entre los aficionados y desde el 8 de Agosto estos dos filmes han cosechado un buen éxito en la taquilla. La película de *Nadesico* nos presenta un giro inesperado en los acontecimientos: el apocado **Akito Tenkawa** revertirá a una personalidad oculta: ¿que habrá ocurrido? ¿será la influencia del cristal

—La cadena de pago DirecTV (ya sabéis, la que anuncia **Arnold Schwarzenegger**) ha ampliado considerablemente su oferta animada. En la opción "pay per view", abonando 100 míseros yenes podréis ver *Vampire Huntero Vampire Princess Miyu* (están vampíricos últimamente). Por su parte *Tenchi Muyo!*, *Sentou Mecha Xabungle* (o *Blue Gale Xabungle* según versiones) y Cowboy Be-Bop pueden verse por todo el morro si eres abonado. Y no sólo eso, de un tiempo a esta parte están programando lenta pero continuadamente todo el anime disponible de *Mobile Police Patlabor*: desde las OVAs hasta la serie de TV pasando por los dos largometrajes. Un auténtico lujo... si vives en Japón.



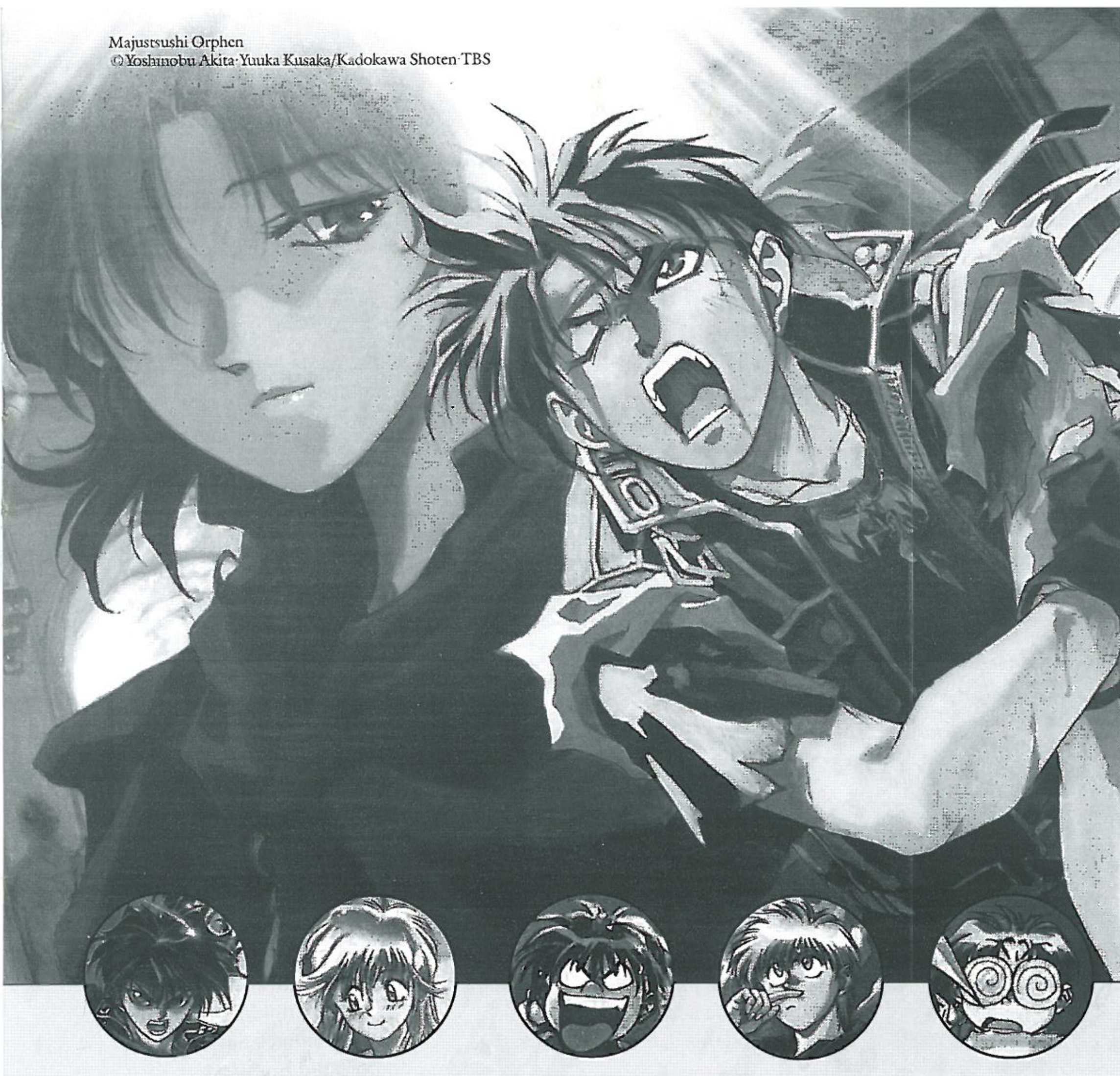
marciano que lleva incrustado en la mano? Con **Keiji Gotoh** a la cabeza en el apartado gráfico, la calidad de la animación es ciertamente considerable. De cualquier forma, repite la plantilla de la ya finalizada serie de TV al completo.

Por su parte, *Slayers Gorgeous* es un "power up" para la serie: Lina Inverse (la que hoy día es el personaje de anime más popular en Japón) se transforma en Super Saiyajin o casi, y la animación, siendo también obra del staff de la serie de TV, varia más bien poco de la calidad vista en la pequeña pantalla. Lo que yo os diga: los domingos atención a la primera.

Shadow Skill

Quizá os suene el nombre de este manga dibujado por **Takeshi Okada** y publicado por Kadokawa Shoten. Se trata de un manga de lucha que acaba de ser adaptado en un espectacular anime de lucha que se emite en TV Tokyo los miercoles a las 00:15. Si el manga (que ha sido ya publicado en varios paises de occidente) era de corte oscuro y afilado, la versión animada es luminosa, colorista e hiperdinámica y repleta de escenas de acción que parecen sacadas directamente de una partida al *Street Fighter*. El diseño de personajes, repleto de fuerza, es obra de **Tadashi Kojima** y la animación ha corrido a cargo del Studio Deen, famoso por los OVAs de *Ranma 1/2* entre otras obras.

Elle Rag es una experta luchadora cuyo destino cambiará cuando conozca a Gow Ban y a sus amigas (o enemigas según se mire) Fowley y Quo Ryuu. El manga no, la verdad, pero la serie de TV es un anime que gustará especialmente a los muchos fans que hay por ahí de los videojuegos de lucha. Tanto la calidad de los diseños como el staff prometen un resultado estupendo.



—Por fin parece que el DVD comienza a despegar. Por lo menos en cuanto a anime se refiere. El caso es que cuatro pedazo de animes antológicos acaban de salir a la venta en ediciones de auténtico lujo y en formato DVD. Cuatro largometrajes de animación como cuatro soles que han marcado verdaderos hitos en el mundo de los dibujos animados. A saber:



Macross·Ai Oboeteimasuka, o *Macross The Movie* como la llaman los freaks, *Wings of Honneamise* (la ópera prima de **Gainax**), *Saraba Uchuu Senkan Yamato* (la película conclusiva del legendario anime) y *GHOST IN THE SHELL Final Edition*. El problemilla son los 10.000 yens que cuesta cada uno de estos lanzamientos de Bandai Visual. Pero bueno, que el fan ha de rascarse el bolsillo es algo que ya está muuuuuy sabido...

- *Round Vernian Vifam*, realizada por Sunrise, fue uno de los animes de robots más populares de principios de los ochenta. Visto que la reciente reedición de la serie en vídeo ha resultado un auténtico éxito, los responsables de Bandai Visual se han animado a realizar una secuela: *Round Vernian Vifam 13*. Como es de esperar, repiten todos los personajes de la primera serie, la calidad de la animación mejora (es un salto de 13 años) y la serie se editará primero en vídeo para posteriormente emitirse en TV. El primer episodio de *Vifam 13* ya está a la venta y la serie constará de 13 episodios de nada.

El guerrero de las artes diabólicas Orphen

Si alguno de vosotros está familiarizado con la revista de fantasía heróica y novelas de ciencia ficción Dragon Magazine publicada por Fujimi Shobo, seguro que ha visto alguna vez a Orphen, un mago cañero con aspecto de heavy rocker, chupa de cuero y cinta en el pelo a lo Ryu del *Street Fighter*. Pues sí, *Majutsushi Orphen* es una novela de fantasía escrita por **Yoshinobu Akita** y **Yuuka Kusaka** que lleva varios años publicándose en dicha revista. Diversión y fantasía por un tubo y sobre todo una buena base de muchos episodios en los que se explican las aventuras de Orphen, Majik, Cliow, Douchin y Bolcan: un pintoresco grupo de magos y guerreros que se enfrentarán a una y mil perrerías durante las próximas semanas a las cinco de la tarde los sábados en la TBS, a partir del dia 3 de Octubre.



Intron Depot 2

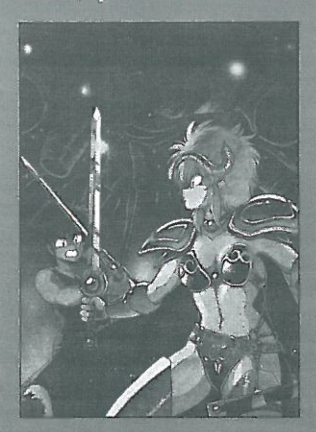
El que fue uno de los primeros libros de ilustraciones de un artista japonés que causaron sensación en España ve como su secuela sale por fin a la luz. **Masamune Shirow**, también conocido como "Dios" en algunos círculos freaks, recopila sus más reciente y espectaculares ilustraciones en este nuevo artbook que lleva como título *Intron Depot 2 Blades*, y contiene sus trabajos en color y algunos en blanco y negro desde 1992 hasta 1998, haciendo hincapié en *Orion* y especialmente en *GHOST IN THE SHELL* (*Koukaku Kidoutai*). Estará a la venta a partir de Octubre a un precio similar al anterior: unos 2.800 yens de nada. ¡A por él!

Luis Alís

NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

Haciendo una sana competencia a Norma frente a *Nadesico* y *Flag Fighter*, Planeta contraataca, y sus armas son:

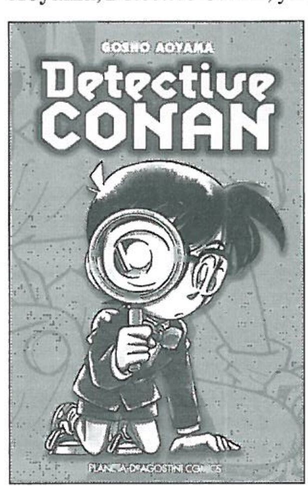


Outlanders, un nuevo manga de **Johji Manabe** donde al estilo Lum, una princesa extraterrestre invade la tierra, *Steam Detectives* de **Kia Asamiya** , *Marmalade Boy* de y el nº19 de *Bastard!*. Y para los enamorados de *Spirit Wonder* podrán disfrutar de una segunda etapa de esta encantadora serie.

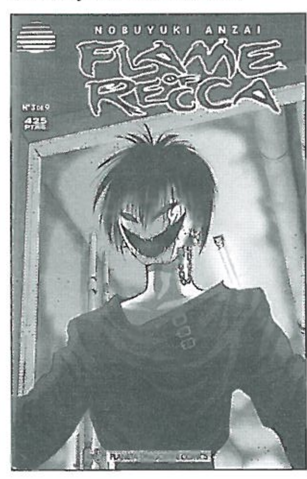
—Novedades de anime en TV1 y la 2. En la primera nos vamos a encontrar con una grata sorpresa: *¡Slayers!* La renombrada serie de TV será emitida semanalmente para todos los otakus ansiosos de anime de última generación (bueno, casi). Y por si fuera poco, uno de los shojo animes más nombrados en los últimos tiempos, Mermelade Boy, va a ser emitido por la segunda cadena. ¿No queríais caldo? ¿Pues tomad dos tazas!

Nos volvemos a encontrar como cada mes ante el jugoso plantel de novedades que nos amenizarán el principio de un nuevo curso. I´m sorry, chicos, pero se acabó el verano.

-Planeta- deAgostini Cómics: El segundo volumen del archiconocido manga de **Gosho Aoyama**, *Detective Conan*, ya



está en tu librería junto con el nº 40 de la saga *DB* en formato tomo y el nº 6 de *Patlabor* de **Masami Yuuki**. En la **Biblioteca Manga** sigue con nosotros *Encrucijada Mágica* de **Nem Mukudori**, las andanzas del *Doctor Slump* nº 16 y la segunda parte de *Dragon Half* nº4 (**Ryosuke Mita**), tras la finalización de las aventuras de *Renka* (**Hiroyuki Asada**). En las series limitadas hay más variedad: *DB* nº15 y 16, versión azul y los números 70, 71,72 y 73 de la versión amarilla, la divertida comedia de **Akihiro Hito**, *Geobreeders*, que llega a su nº 5, *Drakuun* nº6 de **Johji Manabe,** *Explorer Woman Ray* nº 6 de **Takeshi Okazaki** , *Ranma* 7ª parte nº4 (**Rumiko Takahashi**), *3x3 Ojos* 3ªparte nº 10 (**Yuzo Takada**) y *Flame of Recca* (**Nobuyuki Anzai**) nº3.



-Norma Editorial: Después del verano Norma apuesta fuerte por el erotismo con una nueva heroína de evidentes poderes, *Leche Explosiva*,

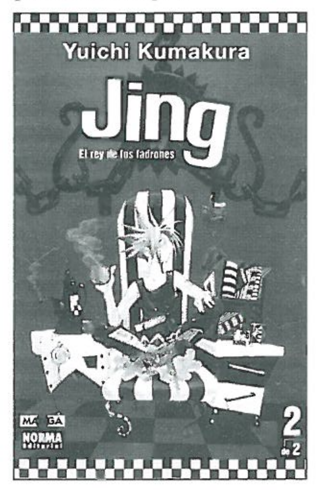


otra obra porno del inefable **Itoyoko**. Además se despide de nosotros nuestra *Clínica del Amor* (Ogenki Clinic) de **Haruka Inui** al alcanzar la mayoría de edad.

Ya fuera de la línea erótica, en *B´tx*, **Masami Kurumada** ya empieza a introducir algo de intriga en su historia sobre la simbiosis entre sus guerreros y las monturas cibernéticas que cabalgan, y proseguimos con el nº6 de *Trigun*, de

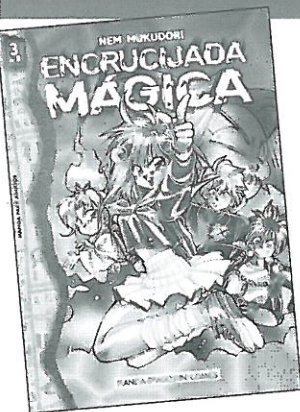


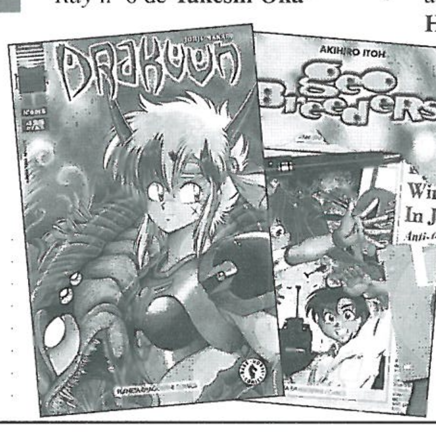
Yasuhiro Nightow, que nos ofrece una historia sobre la difícil relación de padres e hijos. *Jing* es lo nuevo de Norma, un manga de policías y ladrones con un grafismo fresco aún por depurar y un argumento si no original, por los menos atractivo. *Jing* (**Yuichi Kumakura**) es un ladrón incombustible al más puro estilo Lupin.



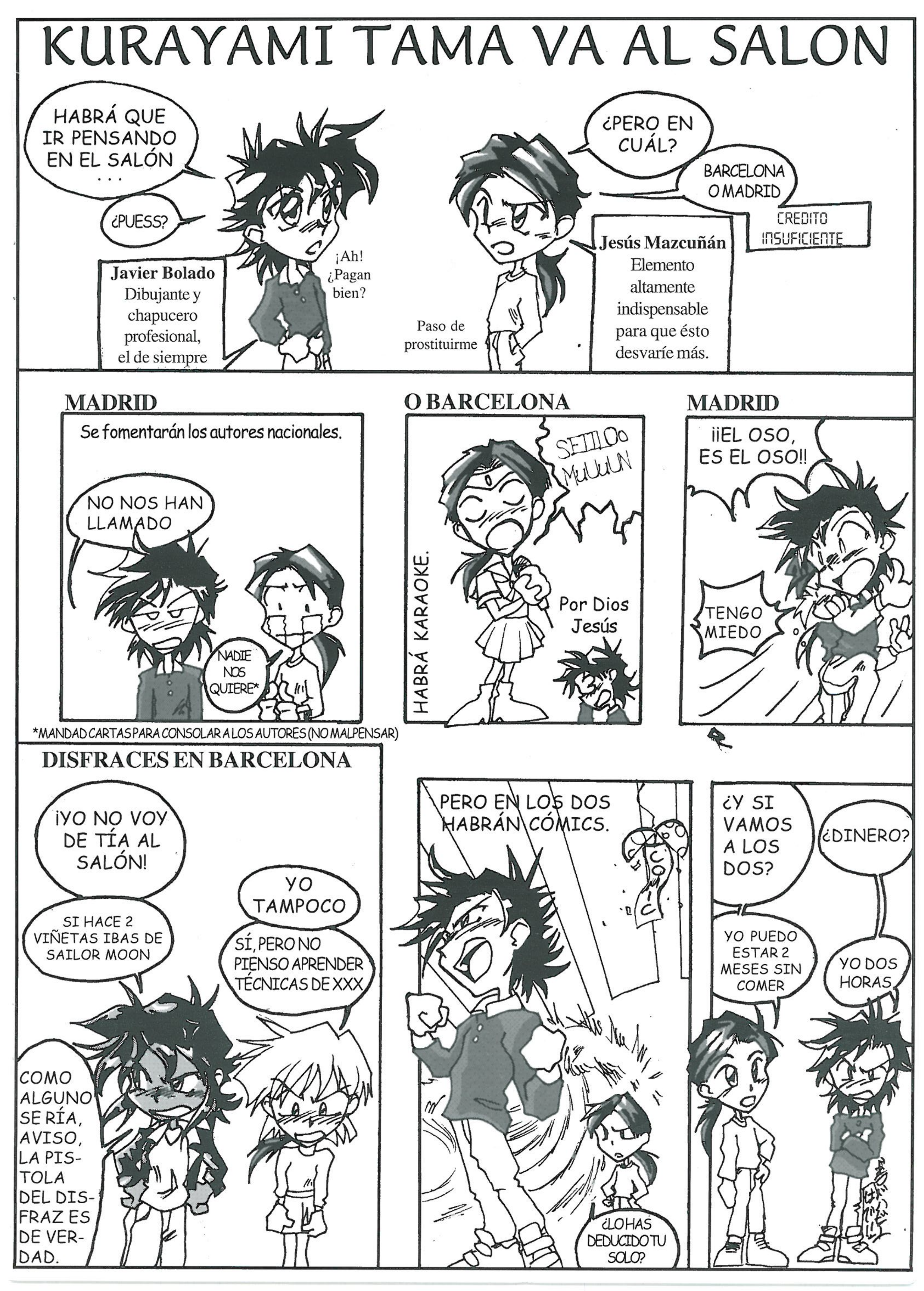
-Glenat: *Sailormoon e Ikkyu* siguen siendo las dos bazas principalesde esta editorial breve pero intensa.

Eva Martínez








KURAYAMI TAMA VA AL SALON
HABRÁ QUE IR PENSANDO EN EL SALÓN . . .
¿PUESS?
Javier Bolado Dibujante y chapucero profesional, el de siempre
¡Ah! ¿Pagan bien?
Paso de prostituirme
¿PERO EN CUÁL?
BARCELONA O MADRID
CREDITO INSUFICIENTE
Jesús Mazcuñán Elemento altamente indispensable para que ésto desvaríe más.
MADRID
Se fomentarán los autores nacionales.
NO NOS HAN LLAMADO
NADIE NOS QUIERE*
*MANDAD CARTAS PARA CONSOLAR A LOS AUTORES (NO MALPENSAR)
O BARCELONA
HABRÁ KARAOKE.
SEIIILOo MuUuUN
Por Dios Jesús
MADRID
¡¡EL OSO, ES EL OSO!!
TENGO MIEDO
DISFRACES EN BARCELONA
¡YO NO VOY DE TÍA AL SALÓN!
YO TAMPOCO
SI HACE 2 VIÑETAS IBAS DE SAILOR MOON
SÍ, PERO NO PIENSO APRENDER TÉCNICAS DE XXX
COMO ALGUNO SE RÍA, AVISO, LA PISTOLA DEL DISFRAZ ES DE VERDAD.
PERO EN LOS DOS HABRÁN CÓMICS.
COMIC
¿LO HAS DEDUCIDO TU SOLO?
¿Y SI VAMOS A LOS DOS?
¿DINERO?
YO PUEDO ESTAR 2 MESES SIN COMER
YO DOS HORAS



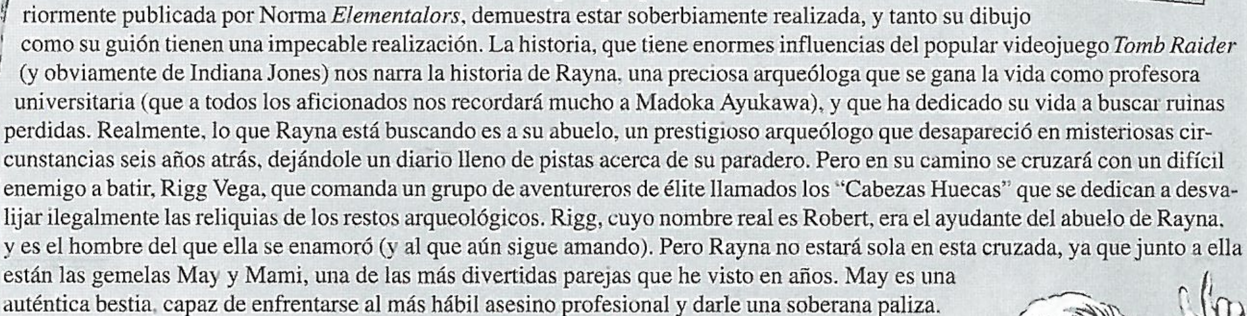
OGENKI CLINIC



Bueno, tras casi dos años de "aventuras", este mes ha aparecido finalmente el último número de *Ogenki Clinic*, ***La clínica del amor***, en el que acabamos con los dieciocho números de erotismo y diversión que nos han proporcionado el doctor Sawaru Ogekuri y la encantadora enfermera Ruko Tatase. Una colección que ha sido, sin duda, uno de los cómics eróticos que mayor éxito haya tenido tanto en Japón como fuera de sus fronteras. ¿Y qué puede tener un cómic erótico para que llegue a tener más de dos mil páginas y siguiera teniendo ese éxito sin precedentes, especialmente sin volverse repetitivo y carente de interés? La respuesta es muy simple, un fantástico guión, un sensual dibujo, y una ilimitada dosis de humor. Pues bien, al final toda la historia concluye como se suponía que tenía que acabar, con la boda que llevaban cinco números anunciando, pero no sin antes ir resolviendo definitivamente los problemas que habían ido adquiriendo los secundarios de la serie. Así, vemos a la reina del sexo Inko Ranmaru casada felizmente con el presidente de las empresas Seam, a Diane Melon y al doctor Longbat juntos enseñando inglés, y a Teruo y su nuevo novio empezando una vida juntos. Pero claro, la serie no podía acabar sin un último problema, y es que Masuyo, la madrastra de Ruko, ha conseguido someter al doctor hasta convertirlo en su esclavo sexual, y éste no tiene la voluntad de abandonar a su nueva ama. Ruko intenta desesperadamente que Ogekuri vuelva con ella, pero finalmente la sangre masoquista que llevaba en ella despierta y la hace también someterse a la voluntad de su madrastra. Mas al final, cuando parecía que la historia acabaría con ambos sometidos a Masuyo, Ogekuri descubre que por sus venas corre también la sangre de un sádico, y que disfruta torturando a Ruko, por lo que rompe el hechizo de Masuyo y finalmente ambos se casan. Unos meses después, la clínica vuelve a reabrirse con una nueva enfermera sustituyendo a Ruko, lo que, como siempre, no es más que el principio de nuevos problemas. Y así acabamos con una colección que nos ha proporcionado dos años de diversión y excitación, y nos despedimos, puede que para siempre, del mejor doctor sexual del mundo y de su enfermera. Sólo nos queda esperar la próxima obra de **Haruka Inui**, y que sea tan divertida como lo ha sido *Ogenki Clinic*.

DARKMIND

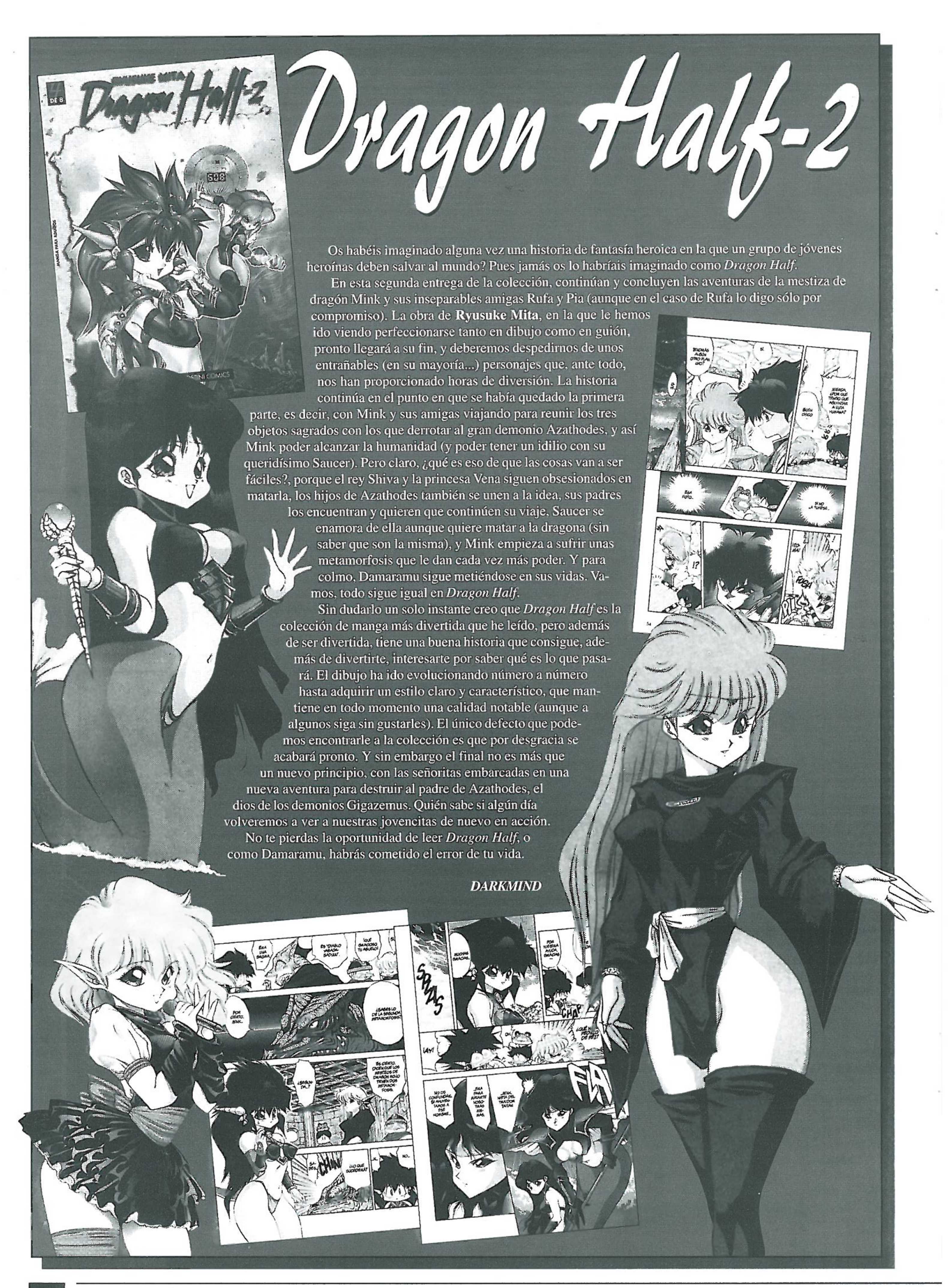
EXPLORER WOMAN RAY



Desde hace algunos meses, podíamos admitir que no se ha editado ninguna nueva colección de manga de esas que derrochan calidad a raudales, de esas que te hacen esperar ansioso que pase un mes para comprar la continuación. Hablemos francamente, *Trigun*, *B'TX*, *La Encrucijada Mágica*... todas son buenas colecciones, pero no llegan tampoco a destacar en absoluto (quizás con la posible excepción de *Geo Breeders* o *Dragon Half*). Pero dentro de esta época de, llamémosla escasez de calidad, *Explorer Woman Ray* es una colección que sobresale de por sí entre las demás. Esta obra de **Takeshi Okazaki**, autor por ejemplo de la anteriormente publicada por Norma *Elementalors*, demuestra estar soberbiamente realizada, y tanto su dibujo como su guión tienen una impecable realización. La historia, que tiene enormes influencias del popular videojuego *Tomb Raider* (y obviamente de Indiana Jones) nos narra la historia de Rayna, una preciosa arqueóloga que se gana la vida como profesora universitaria (que a todos los aficionados nos recordará mucho a Madoka Ayukawa), y que ha dedicado su vida a buscar ruinas perdidas. Realmente, lo que Rayna está buscando es a su abuelo, un prestigioso arqueólogo que desapareció en misteriosas circunstancias seis años atrás, dejándole un diario lleno de pistas acerca de su paradero. Pero en su camino se cruzará con un difícil enemigo a batir, Rigg Vega, que comanda un grupo de aventureros de élite llamados los "Cabezas Huecas" que se dedican a desvalijar ilegalmente las reliquias de los restos arqueológicos. Rigg, cuyo nombre real es Robert, era el ayudante del abuelo de Rayna, y es el hombre del que ella se enamoró (y al que aún sigue amando). Pero Rayna no estará sola en esta cruzada, ya que junto a ella están las gemelas May y Mami, una de las más divertidas parejas que he visto en años. May es una auténtica bestia, capaz de enfrentarse al más hábil asesino profesional y darle una soberana paliza. Mami, por el contrario, es un genio de la robótica, y sus creaciones salvarán al trío en más de una ocasión (o lo meterán en el problema de desactivar un robot con la potencia destructiva de una bomba atómica). Antagónicamente, en el bando de los cabezas huecas habrán otros dos personajes de importancia, Head Leader, subcomandante de los "Cabezas Huecas" (y del cual May está locamente enamorada), y Johnson, una silenciosa máquina de combate (en sentido figurado, claro) que se mantiene únicamente fiel a Rigg. Todos se cruzarán en historias autoconclusivas, aunque poco a poco nos irán revelando sucesos del pasado de los personajes hasta meternos totalmente en la trama.

Bueno, reconozco que al principio, fui un poco reacio a aceptar la colección, y simplemente ojeándola la prejuzgué como una colección más, pero tal como fui adentrándome en sus páginas pude darme cuenta de lo equivocado que estaba. En serio, dadle una oportunidad y os enganchará como ha hecho conmigo.

DARKMIND



Dragon Half-2

Os habéis imaginado alguna vez una historia de fantasía heroica en la que un grupo de jóvenes heroínas deben salvar al mundo? Pues jamás os lo habríais imaginado como *Dragon Half*.

En esta segunda entrega de la colección, continúan y concluyen las aventuras de la mestiza de dragón Mink y sus inseparables amigas Rufa y Pia (aunque en el caso de Rufa lo digo sólo por compromiso). La obra de **Ryusuke Mita**, en la que le hemos ido viendo perfeccionarse tanto en dibujo como en guión, pronto llegará a su fin, y deberemos despedirnos de unos entrañables (en su mayoría...) personajes que, ante todo, nos han proporcionado horas de diversión. La historia continúa en el punto en que se había quedado la primera parte, es decir, con Mink y sus amigas viajando para reunir los tres objetos sagrados con los que derrotar al gran demonio Azathodes, y así Mink poder alcanzar la humanidad (y poder tener un idilio con su queridísimo Saucer). Pero claro, ¿qué es eso de que las cosas van a ser fáciles?, porque el rey Shiva y la princesa Vena siguen obsesionados en matarla, los hijos de Azathodes también se unen a la idea, sus padres los encuentran y quieren que continúen su viaje, Saucer se enamora de ella aunque quiere matar a la dragona (sin saber que son la misma), y Mink empieza a sufrir unas metamorfosis que le dan cada vez más poder. Y para colmo, Damaramu sigue metiéndose en sus vidas. Vamos, todo sigue igual en *Dragon Half*.

Sin dudarlo un solo instante creo que *Dragon Half* es la colección de manga más divertida que he leído, pero además de ser divertida, tiene una buena historia que consigue, además de divertirte, interesarte por saber qué es lo que pasará. El dibujo ha ido evolucionando número a número hasta adquirir un estilo claro y característico, que mantiene en todo momento una calidad notable (aunque a algunos siga sin gustarles). El único defecto que podemos encontrarle a la colección es que por desgracia se acabará pronto. Y sin embargo el final no es más que un nuevo principio, con las señoritas embarcadas en una nueva aventura para destruir al padre de Azathodes, el dios de los demonios Gigazemus. Quién sabe si algún día volveremos a ver a nuestras jovencitas de nuevo en acción.

No te pierdas la oportunidad de leer *Dragon Half*, o como Damaramu, habrás cometido el error de tu vida.

DARKMIND

METEOR SCHLACHTSCHIFF NADESICO



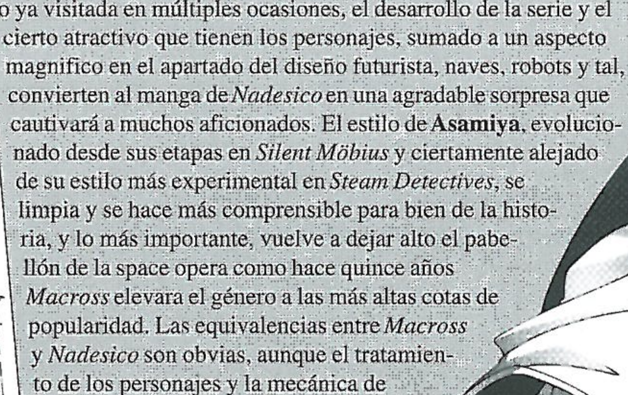
No va a estar de más presentaros la adaptación oficial al manga del que hoy día es el anime más popular en Japón y que brevemente estará disponible para su lectura en castellano de la mano de Norma Cómics.

En su origen hablamos de la space opera animada *Uchuu Senkan Nadesico*, o bien *Martian Successor Nadesico* en su título oficial en inglés. Por su parte, el manga ha sido realizado por el famoso artista **Kia Asamiya** y su Studio Tron al completo (incluyendo los gráficos computerizados de **Michitaka Kikuchi**), y la obra se publica en la revista Shonen Ace de Kadokawa Shoten. El título cambia "ligeramente" (*Meteor Schlachtschiff Nadesico*, toma ya Kas Manzana) y el contenido difiere ligeramente de la obra animada original, de manera análoga a la adaptación oficial al manga de *Evangelion* llevada a cabo por **Yoshiyuki Sadamoto** en las páginas de la misma revista. De hecho la autoría del manga recae íntegramente en **Kia Asamiya** sin tener en cuenta a los guionistas y creadores del anime.

Básicamente, la historia contada es la siguiente: en un futuro relativamente cercano (¿donde he oído yo esto?), Marte está habitado por los humanos y una cruenta batalla se libra cerca del planeta. Los navíos espaciales terrestres se intercambian andanadas de rayos contra un enemigo inusual: una especie de gigantesco monolito al estilo del descrito por **Arthur C. Clarke** en su pionera novela de ciencia ficción *2001*. El monolito es finalmente destruído pero se precipita hacia la superficie del planeta, hacia un jóven y corriente cocinero de un restaurante chino en Marte, hacia el protagonista de la historia, hasta Akito Tenkawa. Tras el impacto del semidestruído monolito, un fragmento del susodicho quedará incrustado en su mano. El resultado de tal aditamento permanece hasta el momento sin esclarecer.

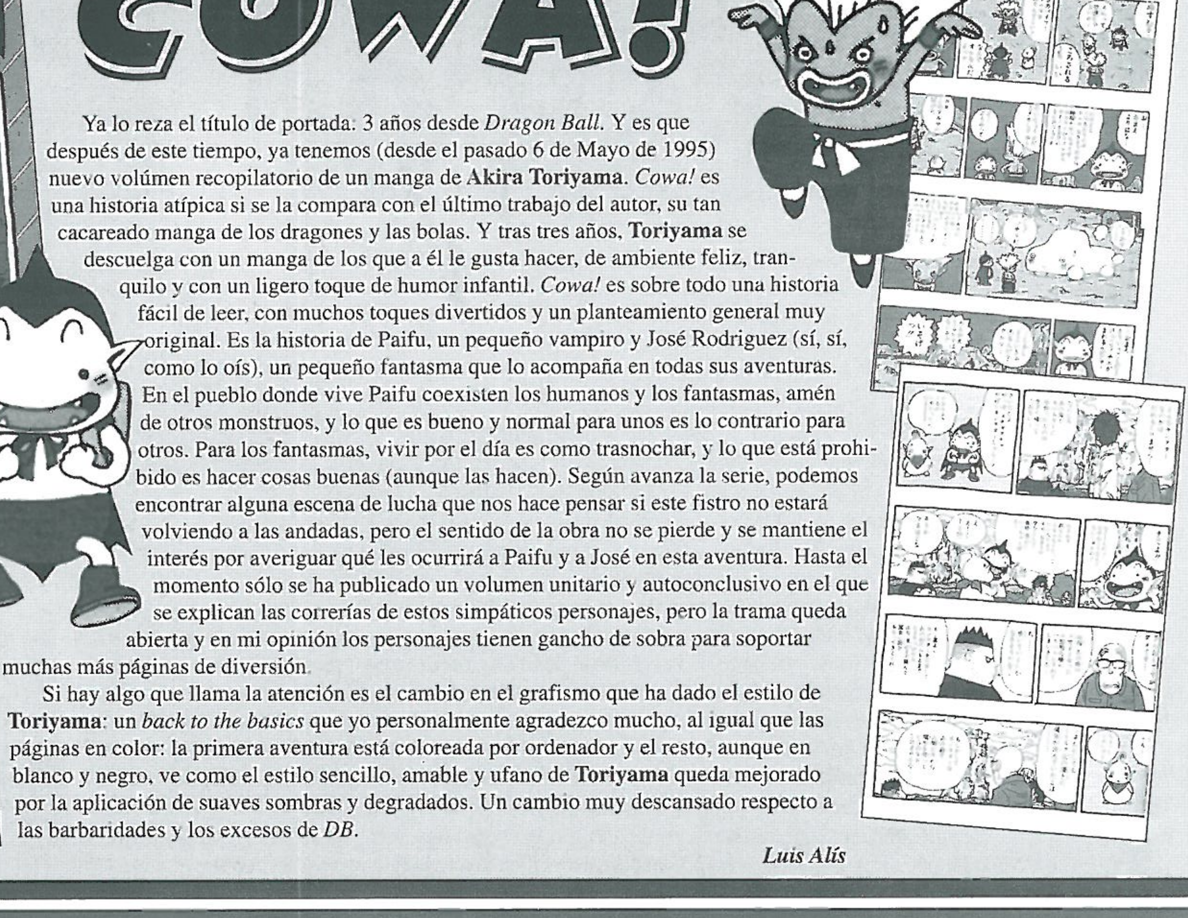
Pero el comienzo de una nueva aventura no ha hecho más que comenzar. Akito se reencontrará con Yurika Mismal, una antigua amiga de la infancia. En el encuentro ella se lleva por equívoco su colgante y él la sigue hasta su crucero de combate Nadesico. Casualmente entrará en el interior de uno de los robots guerreros Aestivalis y se descubrirán muchas cosas. Entre ellas, que la gema que Akito lleva incrustada en la mano le permite manejar el robot Aestivalis como un experto piloto y que Yurika Mismal, la capitana del crucero Nadesico, es su prometida desde que eran niños.

Pese a que la idea base ha sido ya visitada en múltiples ocasiones, el desarrollo de la serie y el cierto atractivo que tienen los personajes, sumado a un aspecto magnífico en el apartado del diseño futurista, naves, robots y tal, convierten al manga de *Nadesico* en una agradable sorpresa que cautivará a muchos aficionados. El estilo de **Asamiya**, evolucionado desde sus etapas en *Silent Möbius* y ciertamente alejado de su estilo más experimental en *Steam Detectives*, se limpia y se hace más comprensible para bien de la historia, y lo más importante, vuelve a dejar alto el pabellón de la space opera como hace quince años *Macross* elevara el género a las más altas cotas de popularidad. Las equivalencias entre *Macross* y *Nadesico* son obvias, aunque el tratamiento de los personajes y la mecánica de *Nadesico* son mucho más fantasiosos e infantiles. Sin embargo sobre gustos no hay nada escrito y este cómic se hace entretenido y divertido de leer. La edición española estará pronto en vuestras manos así que vosotros juzgaréis. Nosotros le damos el visto bueno.



Luis Alís

COWA!



Ya lo reza el título de portada: 3 años desde *Dragon Ball*. Y es que después de este tiempo, ya tenemos (desde el pasado 6 de Mayo de 1995) nuevo volúmen recopilatorio de un manga de **Akira Toriyama**. *Cowa!* es una historia atípica si se la compara con el último trabajo del autor, su tan cacareado manga de los dragones y las bolas. Y tras tres años, **Toriyama** se descuelga con un manga de los que a él le gusta hacer, de ambiente feliz, tranquilo y con un ligero toque de humor infantil. *Cowa!* es sobre todo una historia fácil de leer, con muchos toques divertidos y un planteamiento general muy original. Es la historia de Paifu, un pequeño vampiro y José Rodriguez (sí, sí, como lo oís), un pequeño fantasma que lo acompaña en todas sus aventuras. En el pueblo donde vive Paifu coexisten los humanos y los fantasmas, amén de otros monstruos, y lo que es bueno y normal para unos es lo contrario para otros. Para los fantasmas, vivir por el día es como trasnochar, y lo que está prohibido es hacer cosas buenas (aunque las hacen). Según avanza la serie, podemos encontrar alguna escena de lucha que nos hace pensar si este fistro no estará volviendo a las andadas, pero el sentido de la obra no se pierde y se mantiene el interés por averiguar qué les ocurrirá a Paifu y a José en esta aventura. Hasta el momento sólo se ha publicado un volumen unitario y autoconclusivo en el que se explican las correrías de estos simpáticos personajes, pero la trama queda abierta y en mi opinión los personajes tienen gancho de sobra para soportar muchas más páginas de diversión.

Si hay algo que llama la atención es el cambio en el grafismo que ha dado el estilo de **Toriyama**: un *back to the basics* que yo personalmente agradezco mucho, al igual que las páginas en color: la primera aventura está coloreada por ordenador y el resto, aunque en blanco y negro, ve como el estilo sencillo, amable y ufano de **Toriyama** queda mejorado por la aplicación de suaves sombras y degradados. Un cambio muy descansado respecto a las barbaridades y los excesos de *DB*.

Luis Alís

CASHMAN

El pasado 8 de Julio apareció el primer tomo recopilatorio de *Cashman*: ya os hablábamos en números anteriores de MangaZone acerca del triunvirato que publica *Chokin Senshi Cashman* en la revista V Jump de Shueisha. Se trata del inefable **Akira Toriyama** en la autoría y control del proyecto, **Takao Koyama** en los guiones y **Katsuyoshi Nakatsuru** en los dibujos. La historia probablemente la conoceréis: Chapat, un policía terrestre, es poseído al estilo de Ultraman por un guerrero galáctico llamado Cashman. Ambos coexistirán bajo una sola voluntad, la del resucitado Chapat. Sin embargo, es la mente de Cashman la que habita en su cuerpo de policía, por lo que no recuerda ni a su novia ni a sus compañeros de trabajo. El plan de Cashman es cobrar una tarifa por detener y perseguir delincuentes para así poder permitirse pagar la reparación de su platillo volante. Estas dos temáticas se convertirán en el eje principal de las aventuras de Chapat/Cashman; los momentos de enredo vienen dados porque no recuerda nada de la vida de Chapat, y el dinero será el eje central y la motivación del héroe. Ciertamente se trata de una historieta con un cierto toque de hipocresía y humor negro, y sorprende la ligereza con la que Cashman engaña a la novia de Chapat haciéndose pasar por él o acepta perseguir a los ladrones a cambio sólo de una buena recompensa.

La historia es, de cualquier forma, fácil de leer y de entender, dirigida a un público más infantil, lo cual no quita que los que quieran pasar un rato puedan leerlo, sean niños o mayores.

Gráficamente la obra parece que la haya dibujado **Toriyama**, ya que **Nakatsuru** ha trabajado muchos años en la Toei Animation pasando a anime los originales de Tori, y además es de agradecer (por eso de la variedad y tal) que los cinco primeros episodios estén publicados tal y como aparecieron en la revista V Jump, es decir, a todo color. No es que sea un mal tebeo ni mucho menos, pero para los que no sean fanáticos de **Akira Toriyama** y su estilo, no hay mucho más aquí que un tebeo para pasar el rato —bien pasado, eso sí—. Vosotros decidiréis.

Luis Alís



BRAIN POWERD



Este mes estamos galácticos, o ciencia ficcionantes o como queráis llamarlo. El caso es que tras el avance de *Nadesico* de **Kia Asamiya**, no podemos resistirnos a mostraros la versión oficial en manga de una de las series de anime más populares que se están emitiendo hoy día en Japón (también SF): se trata de *Brain Powerd*, la nueva obra del creador de *Gundam*, **Yoshiyuki Tomino**.

Para que tengáis una visión de conjunto, próximamente le dedicaremos un buen articulazo a la serie de anime en sí, que bien se merece por su calidad ser considerada la heredera de *Evangelion*. Pero ahora nos centraremos en el primer volumen del cómic oficial que se publica en el Shonen Ace de Kadokawa Shoten y que apareció en Japón el pasado 10 de Junio.

Ya sabemos que los japoneses no se cortan un duro a la hora de 1) incluir rápidamente influencias exteriores en su trabajo o 2) copiar descaradamente y al taco, según se mire. El caso es que si **Hideaki Anno** se basó en los tópicos del mundo de la ciencia ficción japonesa (incluyendo la obra magna de **Tomino**, *Gundam*) para crear *Evangelion*, igual ha hecho **Tomino** para crear su *Brain Powerd*, que en su planteamiento se parece "musho" a la serie de los ángeles y los Evas. Pero vayamos por partes.

En un futuro no muy lejano, el planeta Tierra sufrirá una serie de graves transformaciones, y una nueva era comienza. Los cambios producidos resultan en la generación espontánea de una misteriosa materia, el *antibody*, y de ella surgen unos entes llamados *organic plates*. De la amenaza, los propios *plates*, surge también la solución para combatirlos. Los plates son un tipo de ente en forma de disco (de ahí su nombre) que espontáneamente pueden transformarse en un tipo de robot orgánico-humanoide gigante. Hay uno llamado Grand Child, y el protagonista, Yu Isami, es un chico de diecisiete años que pilota uno de éstos para proteger a los humanos de los *plate*.

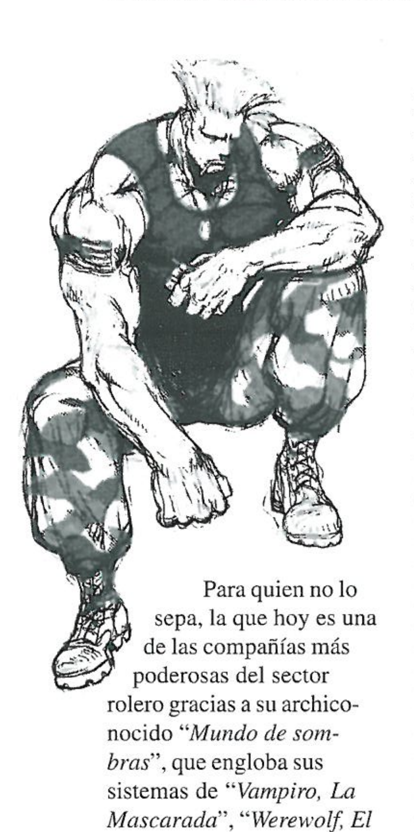
La historia comienza cuando Hime Utsumiya, una chica muy mona que cuida de sus tres hermanos, presencia la transformación de un plate en un tipo especial de robot llamado Brain Powerd. Como su nombre indica, el Brain Powerd funciona según los deseos del piloto y es controlado mentalmente por éste. Se dice que el *antibody* puede perjudicar a los humanos, por lo que tras presenciar la transformación los hermanos de Hime le instan a que no se acerque pero ella parece comunicarse bien así que entra en su interior en el momento en el que Yu y otra piloto se acercan en los Grand Child. Tras una lucha desatada por un malentendido, Hime se convertirá también en piloto entrando a formar parte de la organización Novis Noa.

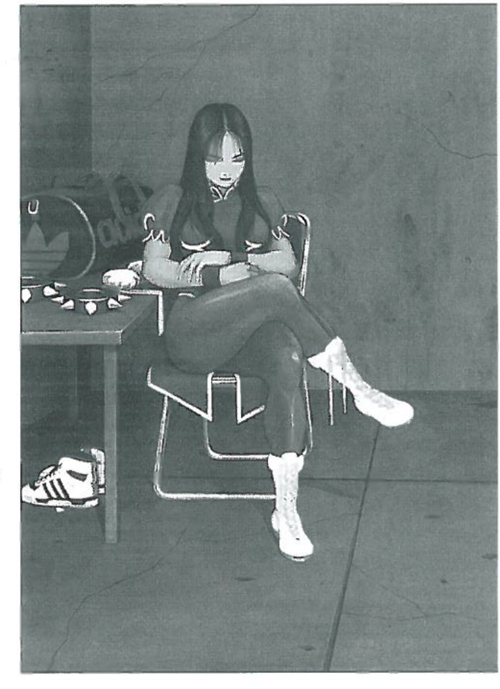
Lo cierto es que el desarrollo de este manga realizado por **Yukiru Sugisaki** basado directamente en los trabajos de **Yoshiyuki Tomino** es algo confuso, y el estilo de dibujo deja que desear en algunos momentos. Si se salva es porque la historia de **Tomino** es mínimamente interesante... el caso es que el comienzo de la historia es bastante confuso y a medida que se va desarrollando y explicando la trama gana en interés y en revelaciones. En comparación con el anime, sin embargo, el manga es flojito y si llega a publicarse en España alguna vez, que sea porque los vídeos en castellano de *Brain Powerd* se venden como churros. Si es a la inversa, sospecho que nunca habrán videos de *BP* en nuestra península.

Luis Alís

STREET FIGHTER

Durante mucho tiempo hemos tenido olvidado que realmente existían muchos juegos de rol basados en el manga o en sistemas basados en géneros muy usados por los japoneses, mucho antes incluso de que estallara plenamente el boom del manga. Así pues, podríamos recordar que la que fuera durante mucho tiempo una de las compañías de juegos de rol más pequeñas del sector, White Wolf, publicó ya hace años un sistema de rol basado en *Street Fighter*.

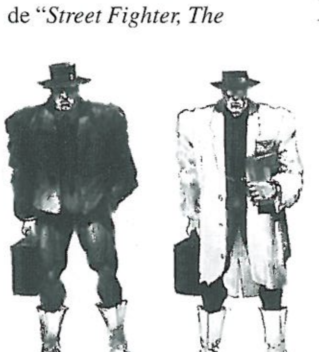


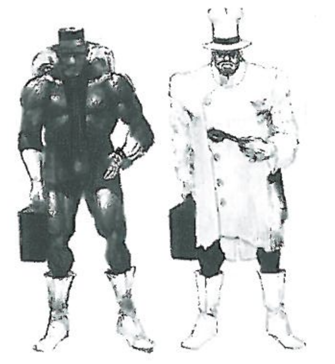


Para quien no lo sepa, la que hoy es una de las compañías más poderosas del sector rolero gracias a su archiconocido "*Mundo de sombras*", que engloba sus sistemas de "*Vampiro, La Mascarada*", "*Werewolf, El Apocalipsis*" o "*Mage, La Ascensión*", fue hace algunos años una compañía de segunda que se dedicaba a llenar el mercado con subproductos roleros de una dudosa calidad. El sistema de "*Street Fighter, The Storytelling Game*" es, por desgracia, uno de esos ejemplos de subproducto que, al contrario de todo lo que se esperaba, dio finalmente un buen resultado.

Básicamente, el sistema de *Street Fighter* es un juego que te permite reproducir los combates de los luchadores de tus juegos de lucha favoritos, interpretando, en una mesa y no frente a la pantalla lo que disfrutas con tus amigos, y creando así tu propio luchador. El sistema utiliza, al igual que prácticamente todos los de White Wolf, dados de diez caras. Tienes unas pocas características principales, de entre las cuales sólo cabe destacar las físicas, y que tienen una gran importancia ya que serán estas cifras las que se sumen al impacto, a la capacidad marcial y a la cantidad de daño que producen las técnicas.

Bueno empecemos por la base; al mismo tiempo que creas un personaje lo asocias automáticamente con alguna de las artes marciales que hay en el sistema, sacadas principalmente de las que utilizan los luchadores originales del juego. Así, desarrollas tus técnicas especiales, acordes a los puntos de técnica que decidas gastarte, para conseguir así algún efecto a lo "videojuego", como los hadouken, los psycocrusher y similares actos del género. Estas técnicas, que al principio pueden causar un daño relativamente lógico, acaban siendo auténticas brutalidades que convierten los combates en el intercambio continuo de la supertécnica del personaje cada vez que le llega el turno.





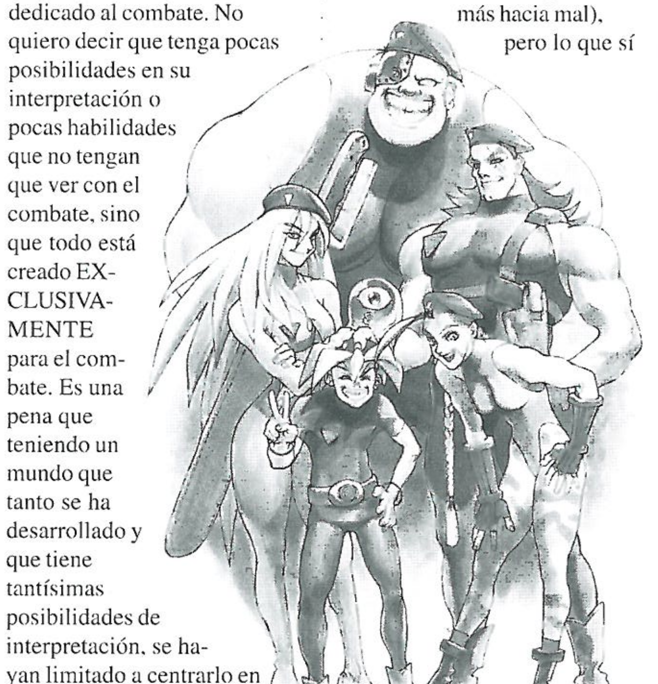




El auténtico problema que tiene el sistema no es su falta de complejidad ni su carencia de originalidad, sino que, por desgracia, está única y exclusivamente dedicado al combate. No quiero decir que tenga pocas posibilidades en su interpretación o pocas habilidades que no tengan que ver con el combate, sino que todo está creado EXCLUSIVAMENTE para el combate. Es una pena que teniendo un mundo que tanto se ha desarrollado y que tiene tantísimas posibilidades de interpretación, se hayan limitado a centrarlo en una idea tan mal desarrollada y tan básica como que el *Street Fighter* es un juego de peleas.

De momento se han publicado siete libros sobre el sistema: "*StreetFighter: The Storytelling Game*", que es básicamente el manual original, una pantalla del narrador, una guía para jugadores, dos complementos llamados respectivamente "*Secretos de la Shadoloo*" y "*Contendientes*", en los que además de muchos ejemplos salen adaptadas las fichas de los personajes principales de la recreativa y, por último, dos campañas jugables, "*El guerrero perfecto*" y "*Sombras sobre México*".

En sí no está ni bien ni mal (bueno, tira un poco más hacia mal), pero lo que sí resulta una pena es que está basado en un juego que tantas aficiones ha levantado como *Street Fighter* y no ha conseguido otra cosa que fracasar estrepitosamente.



DARKMIND

FICHERO

Bueno, éste sería un ejemplo de esas técnicas especiales que resultan tan habituales en el sistema. Para ser exacto es una adaptación del Shinkuu Hadouken que Ryu empezaría a usar en el SSFII X.

Shinkuu Hadouken

Técnica: Este ataque está basado en las técnicas de enfocar energía.
Requisistos previos: Enfocar 5, Shotokan 8
Descripción: Básicamente es la versión definitiva y potenciada del clásico Hadouken del estilo Shotokan. Uniendo las dos manos, es posible lanzar una descarga de pura energía capaz, literalmente, de desintegrar a tu adversario. La esfera vuela a una velocidad increíble hasta impactar en su objetivo, y una vez lo alcanza, estalla en energía causando un daño masivo.
Sistema: En principio se lanzan cinco dados para impactar, añadiendo convenientemente los resultados a las cifras de daño correspondiente. Sin embargo, el ataque puede acumularse, causando una dado adicional por cada dos puntos de velocidad que consuma.
Coste: 5 puntos de voluntad y 5 puntos de chi.
Velocidad: +10
Daño: +10 (+ 2 por cada -2 puntos de velocidad que se apliquen)
Movimiento: +1

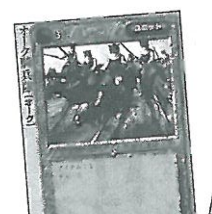
Y aquí tenemos la adaptación del Shoryureppa de Ken.

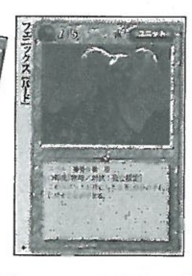
Shoryureppa

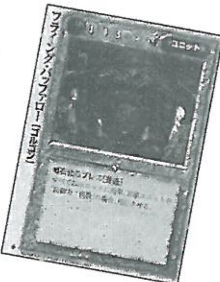
Técnica: Este ataque está basado en las técnicas de enfocar energía y de puño.
Requisistos previos: Enfocar 2, Shotokan 5, Puño 5
Descripción: La idea del mismo es un poderoso Shoryuken doble, que impacta varias veces en su rival.
Sistema: Se realiza un ataque de Shoryuken normal, pero una vez realizada la tirada de daño, ésta puede doblarse.
Coste: 5 puntos de voluntad y 3 puntos de chi.
Velocidad: +5
Daño: +10
Movimiento: +1

Tira los dados

—Bueno, pues después de unas cuantas peticiones (la verdad, un tanto más escasas de lo que esperaba), he decidido finalmente cambiar durante los siguientes números el rumbo que estábamos siguiendo, y dado que se está reeditando el sistema revisado de *Lodoss*, y que es lo que más se ha solicitado, vamos a dedicar los próximos números a tratar con profundidad el sistema, el mundo, la historia y los personajes de la serie de fantasía más conocida de Japón. Todavía sigo abierto a nuevas ideas, aunque así vemos la acogida que tendría el sistema de **Ryo Mizuno** entre los aficionados roleros de nuestro país.
—Aquí tenéis nuevos ejemplos del sistema *Poket Monsters*, que día a día demuestra tener mayor calidad gráfica. Por el momento, disfrutad con unas cuantas.





¡ENCAJA ÉSTO, MALDITO!

En realidad eso es lo que uno piensa cuando llega el momento de encajar en su sitio las diferentes partes de la figura y comprobar que no es orégano todo lo que reluce. Sucede que en el 100% (o más) de los casos, el ensamble entre dos piezas supuestamente afines no es perfecto, y una acción apresurada de pegoteo instantáneo es algo que podemos lamentar profundamente al ver el resultado final, teniendo en cuenta que una de las cualidades de las figuras japonesas es el aprecio por el detalle mínimo y que un buen resultado se puede lograr con unas pocas técnicas básicas.



Cuando unamos dos piezas debemos conseguir, por un lado, una buena resistencia y por otro, una fisura de encaje invisible.

Para conseguir una buena resistencia entre las piezas, no debemos limitarnos simplemente al pegamento, (sobre todo si ya estamos familiarizados con las herramientas del modelista), y es tan fácil de hacer como improvisar unas espigas de seguridad con un alambre grueso. El método consiste en realizar unas pequeñas perforaciones con una broca, coincidentes en ambas partes de la superficie de junta, de un diámetro igual al del grosor del alambre. Acto seguido cortamos una sección de alambre y lo introducimos en la perforación de una de las piezas con una gota de pegamento de cyanocrilato, consiguiendo así una espiga resistente a todo, repitiéndose el proceso dos o tres veces según el tamaño y peso de las piezas.

El pegamento epoxi bicomponente de tipo Araldit es el ideal para pegar superficies coincidentes ya que además de unir muy fuertemente, rellena de manera consistente cualquier hueco entre las piezas. Se debe mezclar a partes iguales, aplicar en ambas superficies a pegar, esperar un par de minutos y presionar las dos piezas entre sí unos instantes.

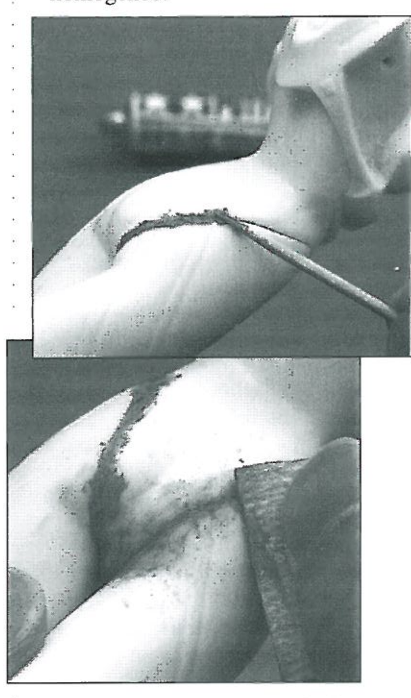
Podemos estar seguros de que las piezas pegadas no se despegarán nunca y de que en caso de accidente, se romperán por cualquier lado excepto por el que hemos pegado. Casi na.

Superada esta etapa, queda disimular la línea de junta que ha aparecido, para lo cual existen variados materiales, como la pasta epoxi o la pasta tapa-poros, que ya hemos usado anteriormente.

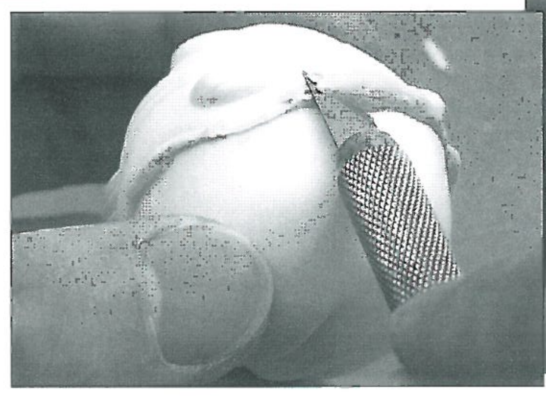
La pasta epoxi se aplica amasando una pequeña cantidad en la línea de junta (para que se introduzca por la grieta) y dejándola secar durante un par de horas, para posteriormente pasar a eliminar la parte sobrante con una cuchilla y un suave lijado. El resultado es de una suavidad y dureza impecables.

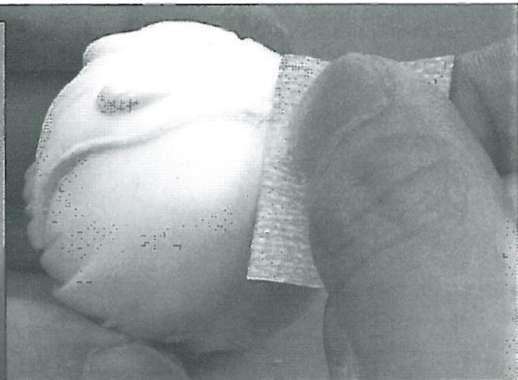
La pasta tapa-poros se aplicará sobre la junta, con un pincel pequeño (que hay que limpiar inmediatamente después con acetona o nos quedaremos sin él), tan espesa como sale del tubo. Es de un fraguado casi instantáneo y mucho más blanda y fácil de trabajar que la pasta epoxi , aunque el acabado no sea tan fino. No obstante, es muy indicada para las juntas leves por el evidente ahorro de tiempo.

No nos debe preocupar el aspecto remendado y cochino que presenta Rei en estos momentos. En su momento le tendremos que aplicar la esperada capa de imprimación que dejará toda la superficie con un tacto suave y de color homogéneo.



Gabri del Río





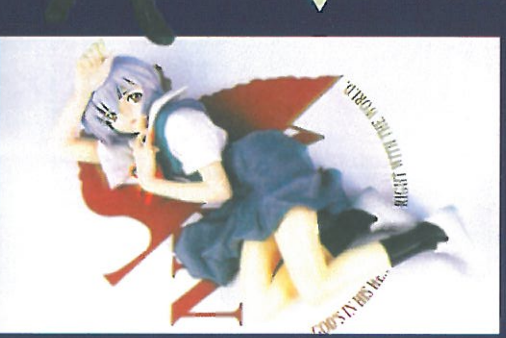
por **Sugoi Ochinko** y **Takeshi Kakeru**

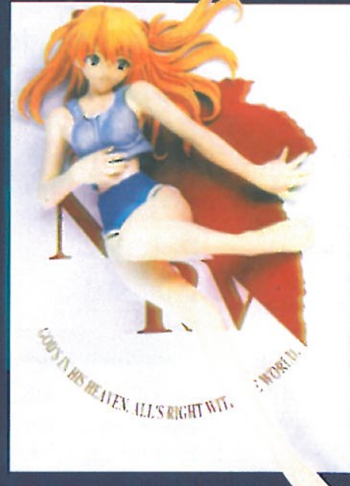
MODELOS A SEGUIR

Rey Ayanami, Misato Katsuragi y Asuka Langlei de la serie *Neon Genesis Evangelion.*
(1:8, 230 mm) Kurushima Seitsukutokoru. ¥7.800 la unidad.

UNa nueva serie de figuras aparece en el mercado de la mano de Kurushima, y la cosa empieza a tomar proporciones de avalancha. En esta ocasión los modelos aparecen sobre plataformas con el símbolo de NERV, y en el caso de Rei y Asuka no hay peligro de caídas accidentales, ya que descansan en horizontal sobre la plataforma de base. El mismo modelista de la serie anterior (MangaZone nº10) es el responsable del modelado, en esta ocasión con ayuda del resto del equipo Project-H2. La figura de Misato, en cambio, sigue el modelo tradicional, aunque también tiene el bonito detalle de contar con una base de metacrilato con el símbolo de NERV en ella. Una compra interesante.





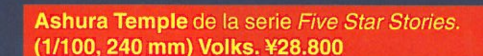


Sakura Kishimoto vol.1 de la serie *Card Captor Sakura*
(1/8,180 mm) Bandai Syuppanka. ¥7.800

Y la popularidad que ha alcanzado la última obra de las CLAMP queda patente en la figura que os traemos este mes. *Card Captor Sakura* no ha tardado ni cuatro meses en generar merchandising de figuras, y aquí está el ejemplo más destacado de entre todas las que han salido. La protagonista de la serie, que resulta evidentemente el personaje más carismático (por el momento), ha sido representado en esta figura con más vivacidad y dinamismo que en otras, más estáticas, gracias a su pequeño apoyo en la base. La mascota de la serie pende también de un soporte ínfimo, así que cuidado con los golpes o se partirá a la más mínima.

Gundam RX-78 GP03 Dendrobium de la OVA *Gundam 0083.*
(1/220, 630 mm) Bandai Syuppanka. ¥78.000

Atención. Pieza para coleccionistas, y no sólo fans del universo Gundam. Se trata de uno de los robots más impresionantes de la saga, que aparece al final del la OVA *Gundam 0083: Stardust Memories*, pero aparte de la evidente espectacularidad del robot en sí, esta figura es un auténtico trabajo de artesanía, y pese a ser de una escala apreciablemente menor de la habitual en las figuras de *Gundam* de Bandai (1/220 frente al 1/144), tiene un tamaño de ¡63 cms! Más de medio metro de figura articulable que hará caer la baba del más reacio detractor de "la chorrada ésta de los muñequitos". Por supuesto, precio en consonancia. Entre valor y gastos de envío, unos veinte mil duretes de nada. Y es que lo bueno...



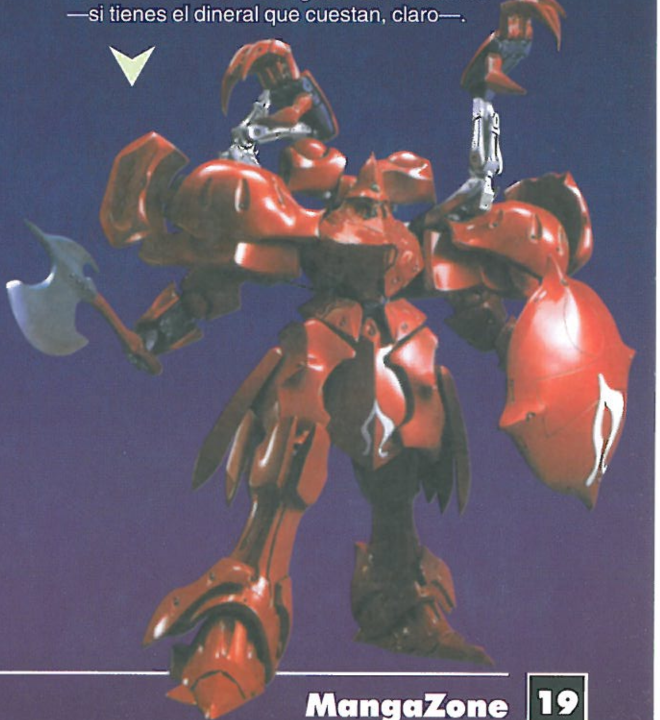
Ashura Temple de la serie *Five Star Stories.*
(1/100, 240 mm) Volks. ¥28.800

Continuando con la serie de figuras sobre *Five Star Stories* comercializadas por Volks (Señor,¿ por qué no tendré 300.000 yenes para comprarme la colección?), en su línea MM (Mechanical Moving), aparece como estrella del mes este Ashura Temple, de más de un palmo de altura y completamente articulado. El perfecto acabado de todos estos modelos, debido al tremendo buen hacer del equipo de **Project Zoukei-mura**, y las enormes posibilidades que permite su articulación total, pese a ser resinas, hacen de esta serie de figuras un must have —si tienes el dineral que cuestan, claro—.



Ultraman Dyna de la serie *Ultraman Dyna*
(sin escala,130 mm) NON. ¥4.500

Para los fans más impenitentes del personaje más famoso de Japón junto a Godzilla y Tetsuwa Atom, la casa NON presenta, junto a gran cantidad de novedades (se ve que los japoneses no se toman vacaciones en verano), esta estupendísima resina de Ultraman Dyna, que gracias a su pequeño tamaño se ofrece a un precio casi de regalo. Pero precisamente debido a su tamaño puede resultar complicada de pintar para los que no tengáis práctica o buen pulso, así que pensároslo dos veces antes de compráros la atraídos por su bajo precio. Eso sí, queda muy bonita una vez consigues que se quede de pie la muy %&@#$...

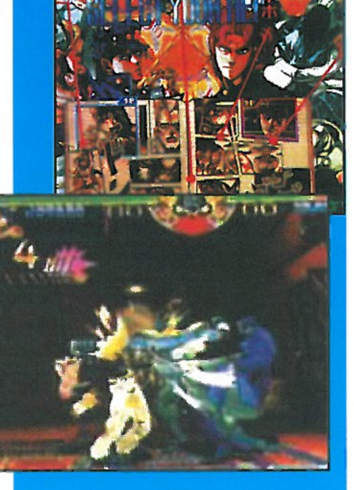


QUE LO SEPAS

—Bueno, tras el PEQUEÑO error acerca de las fechas de salida del *Final Fantasy 8*, se ha confirmado oficialmente que el juego aparecerá en las tiendas japonesas el próximo mes de Diciembre. El 9 del 9 de 1999 aparecerá, supuestamente, el *FF 9* (obvio, ¿no?).

—A pesar de ser decepcionante en algunos aspectos, como en las ralentizaciones y las transparencias, el *Dracula X Nocturne in the Moonlight* ya ha aparecido para la máquina de Sega, y añade la posibilidad de jugar con Richter y Maria desde el principio, además de dos escenarios totalmente nuevos.

—Bueno, Capcom acaba de lanzar una enorme sorpresa para todos los aficionados al manga. Basado en el popular manga de **Hideyuki Yonehara**, *JoJo's Bizarre Adventures*, Capcom está a punto de editar un arcade de lucha basado en la popular tercera parte de la saga (en estos momentos ya van por la quinta en Japón, aunque la tercera es la que mas éxito ha obtenido). El juego utilizará la CPS3 de Capcom, que de momento sólo ha sido utilizada en el *Warhazard* y en el *Street Fighter 3*. Por cierto, Capcom ya ha anunciado, tras el éxito de su recreativa, sendas conversiones para las máquinas de Sony y Sega, de su *Street Fighter Zero 3*.



—TGL anuncia la segunda entrega de *Advance Variable Geo* para Plastation y Sega Saturn. Al contrario que el primero, parece tener una calidad gráfica más que notable, al igual que una jugabilidad excelente.

—Gainax está preparando una conversión de su juego *Neon Genesis Evangelion and Happy Friends* para la Sega Saturn, que tendrá salida en Japón en los próximos meses.

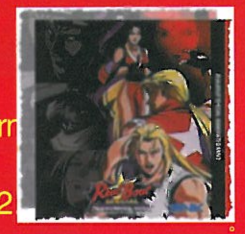
FATAL FURY
Real Bout Special
DOMINATED MIND
(buff, todo de una...)

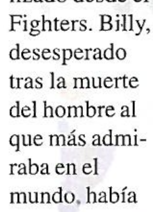
Bueno, para todos aquellos seguidores de la saga de los Bogard, SNK acaba de sacar en exclusiva para la Playstation de Sony la última entrega de su historia, el *Fatal Fury Real Bout Special Dominated Mind* (que destaca especialmente por su escueto titulillo). El juego es, básicamente, una adaptación del RB Special de recreativa, pero con escenarios nuevos, nuevos luchadores, una línea argumental original, y un psicótico enemigo final, White.

Lo primero que destaca al poner el *Dominated Mind* es que, por primera vez en la historia de los juegos de SNK, han realizado un pantalla de presentación animada al más puro estilo manga que alcanza en todo momento una increíble calidad. En ella, se nos presenta a Alfred, protagonista de la saga *Aero Figthers*, que, tras un pequeño accidente con los Bogard, se unirá a ellos en una nueva desventura.

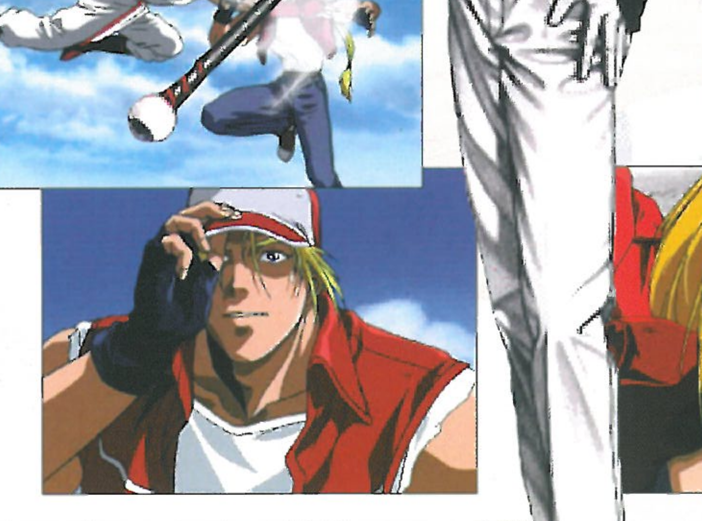
Más o menos, la historia se presenta así: ha pasado un año desde la muerte de Geese (bueno, supuesta...), y las cosas en la Ciudad del Sur se habían tranquilizado desde el último King of Fighters. Billy, desesperado tras la muerte del hombre al que más admiraba en el mundo, había

DATOS
Título: Pocket Fighters
Precio: 5800 ¥
Compañía: Capcom
Plataforma: PlaySt./Saturn
Tipo: Lucha
Nº de Jugadores: 1 ó 2







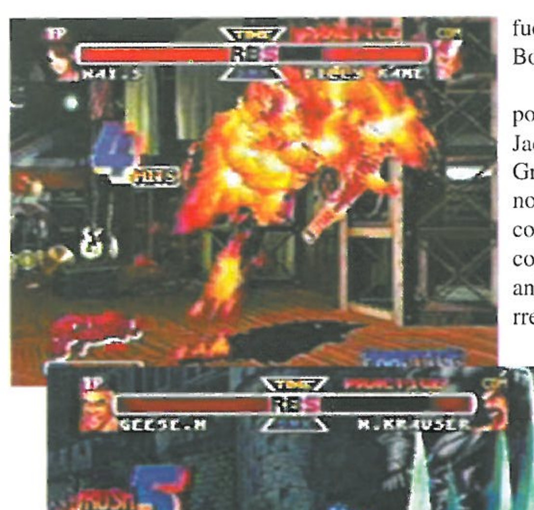


CHEATER!!

—Para enfrentarte al 'fallecido' Geese Howard debes conseguir 380 puntos de lucha antes de alcanzar el 8º luchador.

—Una vez que hayas terminado el juego con un luchador, derrotando además a Geese Howard, podrás contemplar unas ilustraciones con los sketches de ese personaje. Tras lograrlo con todos, tendrás acceso a un golpe especial secreto diferente para cada personaje.

—Una vez que hayas terminado el juego derrotando a Geese Howard en modo arcade y survival, podrás seleccionar los golpes especiales directamente en los botones L y R.



tratado sin éxito de vengarse de los Bogard, y fue entonces cuando una presencia oscura llegó a la ciudad. Aprovechando el odio de Billy, White, el señor de las marionetas, doblegó su voluntad hasta convertirlo en otro más de sus muñecos. Pero lejos de conformarse con ello, aspiraba a dominar a otros luchadores para que le sirvieran, y como Billy pensaba, después de Geese no había nadie tan fuerte como Terry Bogard...

Bueno, vayamos por partes, como diría Jack el Destripador. Gráficamente, el juego no tiene pega alguna, combinando unos gráficos enormes con una animación fluida y correcta. Los personajes tienden más a parecerse al estilo de coloreado tipo anime que Capcom ya ha hecho oficialmente suyo en sus juegos de lucha, que al clásico gráfico de videojuego al que SNK nos tiene tradicionalmente acostumbrados. Los escenarios, que están muy bien realizados, quizás pecan un poco de falta de animación, pero ya que cambian de estado del día de combate a combate, se suple de sobra ese error.

La música es algo aparte. Aun sin ser en absoluto mala, no acompaña en absoluto a la calidad que tiene el juego en sus otros aspectos, y quizás a excepción del escenario final, no hay ninguna que pueda llamarte la atención. Los sonidos de los luchadores, si están muy bien realizados, al nivel sin duda al que SNK somete ultimamente a todos sus juegos.

La jugabilidad clásica de los *Fatal Fury* se mantiene casi íntegra en *Dominated Mind*, exceptuando el típico sistema no lineal que aparece desde el principio de la saga. En *Dominated Mind* no hay distintos niveles en el ring, como en otros *Fatal Fury*, sino que toda la lucha se realiza en la misma línea, como en un *Street Fighter*. En el juego sólo hay cuatro botones, uno para puño, otro para patadas, un tercero

MOVIMIENTOS SECRETOS

Terry *SDM*
Hight Angle Geyser — ⇩⇙⇦⇩⇙⇦ □

Andy *SDM*
Shouryureppa — ⇩⇙⇦⇩⇙⇦ □

Joe *SDM*
ExplosionHurricaneTigerHeel — ⇩⇙⇦⇩⇙⇦ □

Chonshu *SDM*
Emperor's Dragon — ⇩⇙⇦⇩⇙⇦ □

Chonrei *SDM*
Emperor's End ⇩⇙⇦⇩⇙⇦ □
Cerca del oponente

Billy *SDM*
Neo Scarlet Uppercut — ⇩⇙⇦⇩ ⇙⇦ □

Tung *SDM*
Flying Fists — ⇩⇙⇦⇩⇙⇦ □

Cheng *DM*
Hit n' Run — ⇩⇙⇦⇩ ⇙⇦ □○
(conecta con el Final Impact)

Mai *DM*
Fan Rage — ⇩⇙⇦ □ x 4
(conecta con el Final Impact)

Geese *SDM*
Ashura Shippuken — ⇩⇘⇨⇩⇘⇨ □

Alfred *SDM*
HexaDrive — ⇩⇘⇨⇩⇘⇨ □ en el aire
(conecta con el Final Impact)

Franco *SDM*
G-g-g-GutsDunk — ⇩⇘⇨⇩⇘⇨ □

Krauser *SDM*
Unlimited Desire ⇩⇙⇦⇨+ **XXXX**○○○ □ □ □

Mary *DM*
Splash Rose F. — ⇨⇦⇙⇩⇘⇨ □○

Honfu *Normal*
Headbutt — ⇦⇨ □

Laurance *Normal*
Cutter — ⇩⇙⇦ **X** / ⇩⇙⇦ □

SDM: Super Desperation Move ***DM: Desperation Move***









ca que hemos realizado un Final Impact, y se nos sumará una gran cantidad de puntos.

El juego tiene dieciséis luchadores, los quince del *Real Bout Special* más Alfred, el luchador secreto del *Real Bout 2*. Además, los jefes del juego, Geese Howard y Krauser, son directamente elegibles sin necesidad de completar el juego ni introducir ningún código y adicionalmente, y sólo para el *Dominated Mind*, aparece el anteriormente citado Mr. White, pero únicamente en el papel de enemigo final y no es elegible. Para llegar hasta él, deberás enfrentarte a siete luchadores (sin incluir a Geese); en el octavo combate te enfrentarás a un dominado Billy Kane (tras una pequeña animación), y finalmente en el noveno te enfrentarás personalmente a White, que demostrará que, a pesar de no ser un gran luchador, puede gracias a sus habilidades psíquicas convertirse en un gran impedimento para nuestra victoria.

para un golpe fuerte (que será puño o patada según el luchador de que se trate), y un último botón para saludar. En cuanto al sistema de especiales, funciona de una manera muy simple: hay una barra de especial que se irá llenando conforme se vayan realizando ataques especiales, que una vez completa, te permitirá realizar un ataque especial. También es posible realizar especiales cuando la segunda barra de vida está en rojo, lo que te permitirá realizarlos de manera infinita. Por último, en el caso de que tengas tanto la vida en rojo como el medidor de especial lleno, podrás realizar un especial doble que, literalmente, destrozará la vida de tu adversario. También se ha añadido una nueva modalidad para acabar los combates, que son los denominados Final Impacts, y que consisten en combinar una serie de golpes normales con alguna técnica y después sumarlos a un especial, por lo que la pantalla se detendrá durante unos instantes y aparecerá un enorme mensaje que nos indi-

Bueno, si tuviéramos que comparar el *Dominated Mind* con otros juegos de lucha en 2D, desde luego tendría un notable alto, pero le falta algo para desbancar a los grandes del género como el *Street Fighter Zero* o los *King of Fighters*. El principal problema es que una vez que tu vida llega al rojo, el combate casi se reduce a utilizar los especiales una y otra vez, lo cual, en el caso de muchos luchadores, es una forma casi aburrida de acabar el combate, ya que son insuperables (y si no, que se lo digan a Krauser).

Globalmente el juego es un pequeña maravilla, pero tiene algunos pequeños detalles que aún le faltan por pulir.

Por cierto, hay un pequeño problemita en la jugabilidad que se me ha olvidado mencionar: no juguéis en este juego con Geese Howard; sencillamente, es injusto.

DARKMIND

EN FIN, QUE..		GLOBAL
Jugabilidad	85%	80 %
Sonido	70%	
Gráficos	85%	

Menos de 32

Yaiba



Para todos aquellos que se sentían atraídos por la obra de **Gosho Aoyama**, Bampresto editó ya hace años un juego que recopilaba las aventuras de su héroe más famoso, Yaiba. Pero, al contrario que tanto subproductos que no tenían mas éxito que la serie o manga en el que se basaban, *Yaiba!* ha sido uno de los juegos con esa extraña mezcla entre rol y aventura que más me ha cautivado. Siguiendo de una manera totalmente fiel la serie, en *Yaiba* controlaremos al pequeño héroe o a su joven amigo monje (permitiéndonos así jugar hasta con dos jugadores simultáneamente, lo que ya de por sí le hace ganar muchísima jugabilidad), y embarcarnos en el increíble y divertido mundo de aventuras que le rodea.

En el juego, una vez con el protagonista bajo nuestro control, veremos el mundo desde arriba, avanzando por escenarios tan diversos como la ciudad, bosques y grutas, y enfrentándonos con nuestra espada a una infinidad de demonios y criaturas que se interpondrán continuamente en nuestro camino. Pero nuestro personaje irá mejorando poco a poco, consiguiendo hechizos y técnicas de combate que potenciarán nuestras posibilidades de enfrentarnos a los enormes demonios que nos incordiarán como el equivalente a los clásicos enemigos de fase. Además, por si parecían pocas estas opciones, se nos permitirá utilizar a compañeros que se irán uniendo a nuestro camino conforme avancemos en la historia, y que tendrán variadísimas habilidades especiales, como el viejo Musashi, que atacará a nuestros enemigos. Tanto a nivel gráfico como en el sonoro, el juego no era ninguna maravilla, pero como he dicho, la mejor característica del juego no es otra que su excepcional jugabilidad y adicción.. El mayor problema que podemos encontrarle al juego es que, al ser japonés y tener grandes dosis de rol, el hecho de no estar traducido complica mucho el desarrollo, y lo hace casi imposible de conseguir por medios convencionales. De todos modos, si tenéis la oportunidad de haceros con este cartucho, no la desaprovechéis, ya que es sin duda uno de los mejores juegos que hemos comentado en esta sección de juegos que nos cautivaron en su momento pero que, con la llegada de las nuevas consolas, día a día, se nos van olvidando más.

DARKMIND



MONONOKE HIME



Ésta es la última realización del considerado por muchos como mejor director de anime japonés, Hayao Miyazaki, que parece por fin haber dejado atrás sus anteriores obras orientadas a un público infantil. Heidi creció por fin... y tiene un cuchillo.

Mononoke Hime
© 1997 Nibariki·TNDG

MIYAZAKI AL MÁXIMO

Mononoke Hime
© 1997 Nibariki·TNDG

El verano de 1997 en Japón contó con un hecho histórico en lo que al mundo del cine se refiere. Se batió el record de taquilla establecido unos 15 años antes por una película como *E.T.* que, al igual que en el país del sol naciente, consiguió éxitos asombrosos en todo el mundo... incluída España.

La película que desbancó al bicharraco marciano amiguito de los niños fue una película de dibujos animados sobre un mágico conflicto entre animales y humanos en el Japón feudal: *Mononoke Hime*, o *La princesa Mononoke* según se quiera. La última película del mayor genio que ha dado la animación japonesa como medio hasta nuestros días: **Hayao Miyazaki**. Al día 17 de Noviembre de 1997, el film había recaudado más de 10 billones de yens desde el día de su estreno en Julio, con una audiencia cercana a los 13 millones de espectadores. La cosa siguió tirando para arriba y más tarde alcanzó la cifra de 150 millones de espectadores y una recaudación final de unos 160 millones de dólares.

Es difícil describir con palabras qué se siente al ver una película de tal magnitud. Rayana en la perfección en cuanto a la calidad de su animación, con una banda sonora sobrecogedora y una historia de una crudeza y una belleza inconmensurables, tras el estreno mundial a toda escala que la Disney y Miramax tienen en cartera, es muy posible que *Mononoke Hime* quede para los anales como el mejor largometraje de animación japonesa que se ha realizado hasta la fecha. Todo él está impregnado de este toque que los maestros dejan patente en sus obras cuando se oye cantar al cisne. Y es que cuando **Hayao Miyazaki** anunció que *La princesa Mononoke* sería su último anime, un escalofrío recorrió la espalda de todos cuantos disfrutamos de las historias de este genial creador. Por suerte parece que aún no se retira y que el nuevo y esperanzador compromiso con Miramax le ha animado a seguir realizando más y mejores animes. Sin embargo, según ha declarado, *Mononoke Hime* era o iba a ser su obra definitiva, un anime que ha ido cuajando poco a poco desde 1985 (cuando se le ocurrió la idea primigenia que posteriormente daría lugar a la película que pronto todos podréis ver) y que supone un compendio de todo aquello que siempre ha querido comunicar en sus películas, en especial dos temas: lo hermoso de la vida y el imperecedero lazo que une a los hombres y a la naturaleza que les rodea.

Han sido muchos años de reflexión y ésto se nota en la humanidad que se destila de esta película, sobre todo en el mundo interior de los personajes. La nobleza y la resignación de Ashitaka, la codicia y el maniqueísmo de Eboshi, el conflicto de personalidad de San: todas ellas características marcadas por el entorno natural en el que se han desarrollado y directamente entroncadas con él. Es la idea definitiva que **Miyazaki** quería contar, la megafábula que explica cómo es la vida. Pero contada de una forma modesta y local, lejos de los excesos y los alardes algo pretenciosos de otros animadores «iluminados» aunque igualmente geniales como pueda ser **Hideaki Anno** y su cuento bíblico-épico *Neon Genesis Evangelion*. Los personajes de *Mononoke Hime* son más humanos y más creíbles de lo que nunca fueron en un



Mononoke Hime
© 1997 Nibariki·TNDG

film de **Miyazaki**, o ya puestos, de cualquier otro creador de anime. La historia en sí es relativamente predecible: una fábula de valor, amistad y amor en un mundo condenado a no entenderse mutuamente. Sin embargo, está contada con pulso de maestro, con un control de los tiempos narrativos que sólo dan los años y años de experiencia y que hace que las más de dos horas que dura el largometraje fluyan como un arroyo de magnos acontecimientos ante los ojos del espectador. Los valores cinematográficos del film están, creo yo, fuera de toda duda, aunque ésto ya sea trabajo de críticos y de gente mucho más informada y preparada que yo para decir si éste es o no buen cine. Pero sospecho que no ha sido mera casualidad el hecho de que *Mononoke Hime* haya estado nominada este año para recibir la estatuilla de la Academia este año.



La princesa Mononoke está mucho más cerca de nosotros de lo que podemos imaginar, y es que la barrera que tradicionalmente ha separado a la animación japonesa de occidente está a punto de caer gracias al contrato firmado con la Disney a través de su subsidiaria Miramax, que estrenará la película en Estados Unidos este mismo mes de Septiembre bajo el sello de Dimension Films, más conocida por haber cosechado grandes éxitos con películas como *Scream* de **Wes Craven**. Con un elenco de dobladores ciertamente de lujo, la edición americana respetará al máximo la versión original: las tan mencionadas escenas de violencia y desmembramiento permanecerán intactas y el film podrá verse en todo el mundo de forma íntegra. El encargado de realizar una adaptación del diálogo original es el premiado guionista de cómics **Neil Gaiman**. "Mi objetivo es el de respetar al máximo la versión original mientras el contenido de la película quede totalmente comprensible para una audiencia internacional: a tal efecto me he estado informando sobre folklore japonés, en especial el que hace referencia a los hechos que se relatan en el film", dice el guionista de *Sandman*.

La película será estrenada en salas de cine en los principales países occidentales, incluyendo España, Italia, Francia y un largo etcétera. Quizá en navidad, quizá a comienzos del proximo año... el caso es que será muy pronto. Será un paso adelante y se dará con un anime inmejorable, uno de los mejores y ya uno de los grandes clásicos de la animación y del cine japonés. El mensaje de **Hayao Miyazaki** podrá extenderse por todo el mundo: un mensaje de paz, de entendimiento y de humanidad. Será el bastión que ejemplificará la fuerza y la entidad de los dibujos animados japoneses en occidente, esperemos que para siempre.

Luis Alís

LA HISTORIA

Japón, periodo Muromachi. Una aldea emishi ve un día su paz alterada por el ataque de una extraña bestia. Se trata de un dios Tatari, una especie de masa informe de miles de gusanos que se revuelven arrasando todo a su paso. El futuro líder de la aldea, un joven fuerte y de rasgos generosos y nobles llamado Ashitaka, sale a su encuentro, mientras un anciano de la aldea le informa de que es un dios Tatari y que no debe tocarlo o caerá maldito. El joven guerrero intenta calmar a la bestia con palabras pero es inútil. Una niña del poblado, Kaya, huye con otras niñas cuando una de las demás cae y no hay tiempo de levantarla. Kaya desenfunda su puñal dispuesta a morir haciendo frente a la bestia. Ashitaka no puede permitirlo y abate al dios Tatari con dos certeros disparos de flecha, uno en el ojo y otro en la frente. Al disparar, sin embargo, un tentáculo le ha aprisionado el brazo causándole una herida.

La batalla contra el Dios Tatari ha terminado, y ha resultado ser un enorme jabalí cubierto por los susodichos seres en forma de gusano. Pero Ashitaka ha salido herido en un brazo y sus heridas no son normales. Hii Sama, la abuela vidente del pueblo, entrega un agua especial para curar la herida de Ashitaka y acto seguido todos oyen las últimas palabras del Dios Tatari en boca del jabalí: *"Me alegro de que conozcáis mi ira y mi dolor, malditos humanos..."*. Acto seguido la carne del jabalí se evapora espectacularmente dejando apenas el esqueleto.

Esa noche los ancianos de la aldea se reúnen junto a Ashitaka. La anciana de la aldea confirma que la criatura ha venido desde las regiones del sur y que algo extraño está ocurriendo allí. Acto seguido muestra un cuerpo extraño que ha encontrado en el cuerpo del jabalí: se trata de un proyectil de un arma de fuego que alguien disparó al animal. El proyectil estaba además envenenado. El dolor y el veneno fueron la razón que mutó al noble jabalí a la forma del dios Tatari. Además, las heridas que ha sufrido Ashitaka en su brazo no son corrientes. Según informa la anciana, parecen quemaduras pero en lugar de cicatrizar crecerán y se extenderán por su brazo, llegando hasta el hueso y provocandole la muerte: se trata de una maldición. Según informa Hii Sama, si Ashitaka viaja al sur para averiguar lo que ocurre, quizá él con su juventud y su mirada clara pueda averiguar qué ha ocurrido y encontrar una solución a la maldición. Ashitaka entonces corta su pelo como símbolo de quien se abandona a su destino y deja para siempre su aldea. A pesar de que no está permitido ver al que parte para no volver, Ashitaka recibe de Kaya antes de partir un valioso puñal tallado en piedra obsidiana que Ashitaka llevará como colgante y amuleto.

Mononoke Hime
© 1997 Nibariki-TNDG

son ahora más grandes que antes.

Al comprar comida en un pueblo cercano, Ashitaka paga con una pepita de oro, lo que causa un gran revuelo. Un abuelete oportunista sale al paso para explicar el valor de tal pagamiento, lo que aprovecha Ashitaka para marcharse y seguir su camino. No tardará en seguirle el abuelo, con el que hará buenas migas: de hecho, fue uno de los que se salvaron del ataque de los bandidos en el otro pueblo. Esa noche, acampados en el monte, el abuelo (cuyo nombre es Jiko Bou) le explica a Ashitaka casos parecidos de aldeas donde ocurrió lo mismo que en la suya, y que fueron arrasadas por el Dios Tatari. Cuando Ashitaka le muestra el proyectil que encontraron en el cuerpo del jabalí, Jiko Bou le habla a Ashitaka acerca del gran bosque que hay en las montañas del este y del dios Shishi que allí habita. Las palabras del viejo dejan a Ashitaka pensativo y a la mañana siguiente parte de nuevo solo y de madrugada dejando a Jiko atrás, en el lugar de acampada.

Cambiamos de escenario. Noche cerrada, en unas escarpadas montañas inmersas en una espesa niebla. Un grupo de hombres se afana transportando alimentos y víveres bajo la lluvia, formando una caravana en un estrecho camino. Se trata de los hombres de Eboshi Tatara, la líder de la aldea Tatara Ba, uno de los primeros enclaves industriales del Japón. Los habitantes de Tatara Ba cortan madera para hacer carbón y buscan acero entre la tierra. Sin embargo, el bosque tiene guardianes: son los "inu-gami" o dioses perros. Se trata de tres gigantescos lobos de blanco pelaje, la loba Moro y sus dos hijos; Moro lleva a hombros a un niño con una máscara, y entre todos atacan a la expedición. Usando una especie de cañones portátiles, abren fuego contra los animales usando un tipo de rudimentarias escopetas llamadas ishibiya. En la lucha, un proyectil disparado por Eboshi hiere a Moro, que se despeña por un barranco.

Mientras, Ashitaka, que se encuentra en el fondo del

Comienza su viaje. En su camino a lomos de su fiel amigo y mascota Yakkle, Ashitaka no tardará en encontrarse con los primeros incidentes: presencia cómo unos bandidos saqueadores arrasan un pacífico pueblo de agricultores. Al disparar una flecha a un bandido que se disponía a ejecutar a una mujer de la aldea, algo se remueve sobrenaturalmente en el brazo herido de Ashitaka en el momento del disparo, y la flecha sale con una velocidad tal que cercena de forma fulminante los dos brazos del villano. Aterrado ante este nuevo poder y perseguido ahora por otros bandidos, Ashitaka huye hacia el bosque, no sin lanzar una segunda y última flecha que decapita a uno de sus perseguidores. Una vez en el bosque, Ashitaka calma el dolor de sus heridas sumergiendo su brazo en el agua de un arroyo, momento en el que se da cuenta de que efectivamente las heridas se han expandido y

Mononoke Hime
© 1997 Nibariki-TNDG

barranco en ese momento, se encuentra con dos de los porteadores de Tatara Ba malheridos y les atiende e intenta curar sus heridas. En ese mismo momento, Ashitaka y Yakkle sienten la presencia de alguien más en los alrededores, y tras unos troncos caídos, Ashitaka ve a la herida Moro y a sus hijos, y al niño enmascarado que resulta ser una hermosa y recia joven, la princesa Mononoke. La joven se acerca a la herida de Moro y la sorbe intentando expulsar el veneno y el proyectil. En ese momento, Ashitaka sube al tronco quedando visible y se presenta: "Mi nombre es Ashitaka y he venido a estas tierras desde el norte. ¿Vosotros moráis en el bosque donde vive el Dios Shishi?". Con la cara ensangrentada por haber atendido la herida de Moro, la única respuesta de la joven es una fría mirada, tras lo cual desaparecen en el bosque. Al volver junto a Yakkle y los hombres de Tatara, estos están aterrados por la aparición de los kodama, unas simpáticas criaturas del bosque, espítirus de los arboles según informa Ashitaka. Sin embargo, el hombre de Tatara dice que los kodama llaman al dios Shishi, al que tiene verdadero pavor. Ashitaka, en cambio, no tiene ningún miedo y les pide permiso para cruzar el bosque y llevar a los hombres a la aldea Tatara. Mientras lo hacen, los kodama brincan y saltan como mostrándoles el camino. En una pequeña charca, la expedición se detiene y mientras beben agua, una extraña silueta en forma de ciervo con muchas astas aparece en la lejanía, lo que produce a Ashitaka una nueva crisis en su herida del brazo, como si los gusanos todavía estuviesen bajo la piel. Para calmar el dolor, sumerge el brazo en las cristalinas aguas, pero el dolor sigue hasta que la extraña silueta del animal desaparece. No sólo sucede este sorprendente hecho: al beber el agua de la charca, las heridas de los hombres de Tatara han mejorado notablemente, si no curado casi completamente.

Por fin salen del bosque y llegan a la aldea Tatara, para asombro de los aldeanos, que primeramente se sorprenden de tal resurrección (creían que los hombres habrían muerto) y creen que se trata de la propia Mononoke o de fantasmas. Eboshi le agradece que haya salvado a sus hombres y le invita a detenerse en la aldea, a pesar de que su segundo Gonza cree que es un espía.

Esa noche en la aldea, mientras todos los demás comen, Ashitaka se entera de que Eboshi es una líder competente y respetada y que proporciona un trabajo y un lugar para vivir a marginados sociales y mujeres de vida alegre; Eboshi, siendo una líder mujer, no tiene reparos en encargar a las mujeres trabajos prohibidos para ellas, como el de procesar el acero. Según dicen, Eboshi ni siquiera tiene miedo a los espíritus del bosque que impedían que Tatara progresara produciendo acero.

Los aldeanos explican que las montañas y los bosques protegidos por el dios Shishi eran ricos en acero y árboles pero el dios Nago, jefe de los jabalíes, los protegían, hasta que Eboshi llegó con sus ishibiya y mató al dios Nago, y expulsó a los jabalíes para poder construir Tatara Ba. Con un gesto de amargura, Ashitaka comprende que este dios Nago es el dios Tatari que estuvo a punto de destruir su aldea, y que él tuvo que matar.

Más tarde, Ashitaka se entrevista con Eboshi. Ella le muestra con orgullo el acero que producen allí. Ashitaka la ignora y le habla del dios Tatari y de la maldición. Acto seguido muestra su herida, que ha aumentado mucho de tamaño y que deja perplejo a Gonza. Ashitaka le dice que averiguará el secreto del dios Shishi con su mirada clara. Esto divierte mucho a Eboshi, que se decide a mostrarle su secreto. Tras un jardín que nadie conoce, en una cabaña hay un grupo de leprosos que trabajan para Eboshi construyendo un nuevo tipo de ishibiya que recuerda mucho a un rudimentario



Mononoke Hime
© 1997 Nibariki-TNDG



fusil. Con orgullo, Eboshi presume de su nuevo ishibiya: más ligero, más preciso, capaz de atravesar la armadura de un samurai... o matar a los monstruos y espíritus del bosque.

Ashitaka, consumido por la rabia, le increpa: "¿No has tenido bastante con robarle el bosque a un dios y convertirle en el dios Tatari, el demonio cruel y vengativo que me echó esta maldición?¿Aún quieres crear más odio y más maldiciones con tus nuevas armas?".

Eboshi, en una falsa humildad, se lamenta del incidente y desea que la maldición le hubiese caído a ella, y acto seguido ríe sonoramente. El brazo derecho de Ashitaka, subitamente y como si tuviera vida propia, se apodera de la espada como si quisiera matar a Eboshi. Ashitaka detiene su propio brazo con un gran esfuerzo: "Matarte no me libraría de la maldición. Tendría que matar a todos los de Tatara Ba." Entonces una voz habla, es uno de los leprosos que ruega a Ashitaka que no mate a Eboshi, la única persona que les trata como a auténticos seres humanos: "Maldecimos al mundo, maldecimos a otros, pero aun así somos humanos y queremos vivir. Por favor, perdónale para salvar a desgraciados como yo", dice mientras lágrimas amargas caen de sus ojos y empapan las vendas que cubren toda su cara. Ashitaka guarda un solemne silencio. Eboshi explica sus planes: limpiar el bosque, eliminar a los lobos y convertir la región en una rica zona industrial. "La princesa Mononoke también se volverá humana", dice. Por último, Eboshi le dice a Ashitaka que según cuentan la sangre del dios Shishi es capaz de curar todas las heridas.

Pensativo, Ashitaka sale de allí y llega al lugar donde las mujeres empujan el fuelle del horno donde se funde el acero. Tras cambiarse con una de las mujeres, Ashitaka se da cuenta de lo duro de un trabajo así. Sin embargo las mujeres son felices: se come bien, los hombres de la aldea son amables, y si se compara con la vida que antes llevaban es el paraíso. Ashitaka reflexiona.

Un poco despues, informa a las mujeres que al día siguiente partirá: hay alguien con quien debe encontrarse. En ese mismo momento, siente la inminente llegada de la princesa Mononoke, que está atacando el poblado. Sorprendentemente, parece ir directamente a por Ashitaka, esquivando con agilidad los disparos de los ishibiya. Ashitaka no quiere luchar, y tan sólo para sus rápidos y certeros golpes. Ashitaka intenta convencer a la joven para que vuelva al bosque, pero sin éxito. Quiere matar a Eboshi pero está rodeada por los tiradores de la aldea. Un disparo le acierta en toda la cara y su máscara se parte en mil pedazos. Pero ella sólo está inconsciente; Ashitaka intenta protegerla pero la princesa se despierta súbitamente y corta su mejilla con el cuchillo derribándole. Acto seguido se enzarza en una lucha cuerpo a cuerpo con Eboshi. Ashitaka se levanta, furioso, y una extraña energía surge de su brazo derecho, como los gusanos que recorrían el cuerpo del jabalí muerto, mientras se encamina al lugar donde las dos mujeres luchan. Gonza intenta detenerle pero con su mano derecha Ashitaka dobla el acero de su arma como si fuera papel. Con una fuerza sobrehumana, Ashitaka separa a las luchadoras. Las serpientes de su brazo se mueven con fuerza.

"¡Mirad! Ésta es la venganza y el odio que crece en nuestro interior. Es una maldición que corrompe la carne y propicia la muerte.¡No dejéis que este odio os vuelva a poseer nunca más!". Acto seguido deja incosncientes con sendos y certeros golpes a las dos mujeres, confia a Eboshi a las mujeres de la aldea y con la princesa a sus espaldas se dispone a salir de Tatara Ba. Una de la mujeres de la aldea le apunta con un ishibiya. Ashitaka la ignora y sigue su camino. La mujer, que antes había hablado amigablemente con el, abandona la idea de dispararle pero el ishibiya se enciende accidentalmente y el disparo alcanza a Ashitaka causándole una herida de mortal gravedad. Sin embargo, éste sigue andando como si nada hubiera ocurrido y abre con una mano la gigantesca puerta de la aldea, que necesitaba la fuerza de 20 hombres para moverse. Fuera esperan los lobos, y dejando que Yakkle salga de la aldea, se despide y deja caer la puerta.

Montado en Yakkle y sosteniendo a la princesa, se alejan todos de la aldea. La pérdida de sangre es ya gravísima y Ashitaka pierde el conocimiento, cayendo al suelo en el momento en el que San (que así se llama la princesa Mononoke) recupera el conocimiento. Un lobo se apresura a atacarle pero la princesa le detiene: quiere matarlo ella misma. Antes de que muera, quiere saber por qué ha interferido.

"No quería que murieras..." musita. Estas palabras la enfurecen más aún. "¡Te mataré si sigues diciendo insensateces!¿Crees que le tengo miedo a la muerte? ¡Moriría mil veces si así

pudiese librar al bosque de esa basura humana!".

Con su propio sable en su cuello, a punto de caer, Ashitaka habla. "Vive... eres hermosa". Estas palabras dejan a San perpleja y completamente desorientada. En ese momento aparecen los Shoujous, una especie de simios humanoides que han estado plantando arboles en las zonas arrasadas por los humanos. Quieren comer el cuerpo de Ashitaka para ganar la sabiduría de los humanos y así poder derrotarles. Los Shoujous toman a San como una humana más, lo que despierta la ira de los lobos, que los ahuyentan. San indica a los lobos que vuelvan, ella se encargará de Ashitaka por su cuenta.

San carga el cuerpo ya inerte de Ashitaka a espaldas de Yakkle y lo lleva hasta la charca del dios Shishi, en lo más profundo del bosque. Los kodama aparecen por todas partes, hay miles, y al ver al cuerpo sin vida de Ashitaka comienzan a llamar al dios Shishi. Éste aparece tras las montañas en forma de un gigante translúcido. Desde una montaña cercana Jiko Bou, el monje que antes encontró Ashitaka, y un cazador que le acompaña, están observando la escena. Jiko dice que éste es Didarabocchi, la forma que toma el dios Shishi por las noches. Didarabocchi desaparece en el lugar donde está la charca y después se materializa en el dios Shishi, un animal con forma de una especie de ciervo con muchos cuernos y una cara humana. Al acercar su nariz a la herida de Ashitaka, ésta se cura y la vida vuelve a su cuerpo.

Ashitaka despierta. Ya es de día y el bosque tiene un aspecto maravilloso, y se da cuenta de que la herida del pecho está completamente curada. Yakkle también esta allí. Pero al mirarse la mano la felicidad de Ashitaka se ve truncada: la maldición no ha desaparecido y las heridas de su brazo siguen allí. De hecho cada vez son más grandes y ya alcanzan a verse en la palma de la mano. San está a su lado y le dice que ya que el dios Shishi le ha ayudado, ella tambien lo hará.

San pone un trozo de carne seca en la boca de Ashitaka, pero está demasiado débil para moverse y menos para mascar. Así que es San la que masca la carne en su boca y la deposita en la de Ashitaka, juntándolas como si de un alimenticio beso se tratara. Al hacer ésto, Ashitaka llora presa de dispares emociones.

En ese momento aparece un grupo de jabalíes que pretenden matar a los humanos para proteger el bosque. Exigen saber qué hace un humano en la charca del dios Shishi. Moro dice que San es su hija y San dice que Ashitaka ha sido curado por el dios Shishi. Esto enfurece a los jabalíes, que no comprenden por qué el dios ayuda a un humano mientras dejó morir a Nago, el dios de los jabalíes. Éstos acusan a Moro y San de abusar de la paciencia del dios Shishi y de permitir la muerte de Nago.

Ashitaka habla entonces, explicando que Nago se convirtió en el dios Tatari y que él tuvo que matarle para proteger su aldea, siendo así maldecido con la herida de su brazo que acabará por matarle. Dice que esperaba que el dios Shishi le curara de su maldición pero que fue inútil. Le curó la herida de bala para que viviera pero le dijo que debía sufrir la maldición hasta que ésta le matara. Okkotonushi, que es un enorme jabali ciego de más de 500 años de edad y con un blanco y largo pelaje, huele la herida de Ashitaka y entiende entonces lo que ocurrió, apenándose porque uno de ellos se convirtió en dios Tatari. Las advertencias de Moro acerca de lo inútil de su ataque contra los humanos son futiles: Okkotonushi y los otros jabalíes están dispuestos a hacer sufrir a los humanos aunque hasta el último de ellos tenga que morir en el intento.

Mientras ésto ocurre, Eboshi ha rechazado una revuelta de unos samurais que





exigían la mitad del acero producido por Tatara Ba utilizando los nuevos ishibiya. Entonces Jiko Bou aparece e informa de que los jabalíes preparan una ofensiva.

Jiko Bou es en realidad un enviado de una organización llamada Shisho Ren que cumple órdenes del emperador: el máximo mandatario del país quiere la cabeza del dios Shishi, pues se dice que tiene la capacidad de otorgar la vida eterna. Jiko Bou exige a Eboshi que cumpla su promesa de entregársela. Eboshi se muestra reticente y dice que pronto el dios Shishi será muy débil porque el bosque es cada vez más pequeño, por lo que ellos mismos podrán cogerle. Jiko Bou recuerda a Eboshi que fueron los de Shisho Ren los que le prestaron cuarenta artilleros de ishibiya para construir y sacar adelante Tatara Ba, por lo que es su momento de aclarar las cuentas y cumplir lo que prometió. Eboshi finalmente dice que cumplirá su promesa, por lo que los hombres de Jiko Bou y los de Eboshi parten hacia el bosque para acabar con el dios Shishi.

Ashitaka despierta en una cueva. San duerme junto a él. De nuevo mira su brazo: las heridas duelen y cada vez son más grandes. Se levanta y sale al exterior, es de noche y la luna llena lo ilumina todo. Fuera está Moro, que le informa de que ha estado varios días inconsciente y que San ha cuidado de el. Ashitaka pregunta si no hay forma de parar la guerra entre los humanos y el bosque, y si Moro tiene intención de llevar a San a la batalla y dejar que muera. Moro dice que San es hija suya y que vivirá y morirá con el clan y con el bosque. Ashitaka dice que San es humana, que la deje ir.

"¡Cállate, chico! Hace años, unos humanos que invadieron el bosque me lanzaron un bebé para escapar de mis fauces, y ese bebé era San. ¿Puedes librarla de tal miseria? Ella ya no puede ser ni humano ni lobo. ¡Mi pobre, horrible y querida hija!¿Acaso puedes tú salvarla?".

"No, pero puedo vivir a su lado". Moro suelta una cruel carcajada. "¿Cómo? ¿Lucharás contra los humanos a su lado?".

Ashitaka lo niega: eso sólo crearía más odio y terror. La única respuesta de Moro es una invitación a que se marche, ya que no hay nada que él pueda hacer.

A la mañana siguiente, Ashitaka se despierta para ver que San y los lobos se han ido y sus pertenencias y algo de comida están cuidadosamente arregladas junto a su cama. Es una invitación a abandonar la montaña. A la puerta de la gruta está Yakkle y uno de los hijos de Moro, que los guía hasta el pie de la montaña. Allí, Ashitaka lanza el colgante de obsidiana al lobo para que se lo entregue a San como regalo de despedida.

Moro y San se despiden por última vez: San se enfrenta a una muerte casi segura pues va a servir de ojos al anciano jabalí Okkotonushi en su lucha contra los humanos. Fundidos en un amoroso abrazo, Moro le recuerda a San que aún le queda otro camino a seguir, el de reunirse con Ashitaka para vivir con él. "¡Yo odio a los humanos!", es la respuesta. Así, San y los jabalíes se lanzan a una ofensiva final y suicida contra los humanos.

Ashitaka, ya lejos de allí, oye resignado los sonidos de la batalla, cuando una nube de humo se disipa y puede ver cómo Tatara Ba está siendo asediado por los samurais. Ashitaka acude en su ayuda. Sin embargo, las mujeres se defienden bien con los ishibiya. Uno de los hombres heridos que Ashitaka salvó le devuelve su arco y su carcaj y Ashitaka parte para avisar a Eboshi de que su aldea está en peligro, perseguido por un grupo de samurais enfurecidos. Ashitaka consigue vencerlos pero Yakkle resulta herido. A trancas y barrancas llegan al lugar donde los jabalíes y los humanos han librado la terrible batalla: uno de los hijos de Moro está atrapado bajo los cadáveres de los jabalíes. Ashitaka y los habitantes de Tatara Ba desafían a los hombres de Shisho Ren y levantan entre todos el gran peso del cuerpo del jabalí. Ashitaka y el hijo de Moro parten a toda velocidad en busca de Eboshi y los hombres de Shisho Ren que han partido hacia el bosque para matar al dios Shishi.

Mientras, San está guiando a un agonizante Okkotonushi a la laguna del dios Shishi cuando aparecen los guerreros jabalíes, que habían muerto todos, resucitados alrededor de Okkotonushi. En realidad se trata de humanos agazapados y escondidos bajo falsas pieles, que al acercarse al gran jabalí le lanzan cientos de dardos envenenados. El dolor causado por tal traición y el veneno de las armas hacen que Okkotonushi comience ya a convertirse en un dios Tatari (dios de las maldiciones), al igual que Nago lo hizo anteriormente. San es absorbida hacia el interior del cuerpo del ahora maldito jabalí, que ya está cubierto de las fantasmagóricas serpientes que causaron las heridas a Ashitaka cuando éste llega y se lanza a la maraña de tentáculos para salvarla. Gracias al





collar de obsidiana, la ve y consigue alcanzar su mano, pero un brusco movimiento del jabalí lo lanza inconsciente al fondo de la charca.

El dios Shishi hace entonces su aparición y Eboshi le dispara, pero el proyectil le atraviesa como si no estuviera allí. Ashitaka recuerda entonces las palabras de Moro: "¿Puedes salvar a San?". Ésto hace que recobre la consciencia de nuevo y sale del estanque dispuesto a salvarla. Pero el dios Shishi ya se está acercando a Okkotonushi, andando por encima de las aguas ante los ojos de Ashitaka. Moro ha aparecido y ha conseguido sacar a San de dentro del cuerpo de Okkotonushi: entonces el dios Shishi, con sólo rozar su nariz con la del gran jabalí, hace que su dolor cese y que la vida abandone su cuerpo. Como Moro dijo, el dios Shishi puede tanto otorgar la vida como quitarla.

El dios Shishi comienza entonces a adoptar su forma de Didarabocchi para desaparecer, pero justo durante el momento de transición es cuando es vulnerable, y pese a los esfuerzos de Ashitaka y San, Eboshi lanza un certero disparo que cercena la cabeza del dios. De su interior surge el espiritu del bosque, de todos los kodamas y de toda la vida que hay en él, y se convierte en un manto negro que se va extendiendo por las montañas y que consume la vida de todo lo que toca.

Ashitaka y San, haciendo un último esfuerzo y a lomos de los hijos de Moro, persiguen a Jiko Bou y liberan la cabeza del dios Shishi, devolviéndosela. Finalmente, el bosque resucita y el dios Shishi desaparece para pasar a ser parte del bosque de nuevo.

"El dios Shishi no puede morir: él es la vida en sí. Me dijo que viviéramos...".

Las heridas de la maldición, que cubrían el cuerpo de Ashitaka ya casi por completo y también el de San, han desaparecido. El verdor lleno de vida lo cubre todo, y es el momento de la despedida... de momento. Las últimas palabras de San son amargas, pero la bondad y sabiduría de Ashitaka lo solucionan todo.

"Ashitaka, te quiero, pero no puedo perdonar al resto de los humanos."

"Eso está bien así. Tu vivirás en el bosque y yo viviré en Tatara Ba, e iré a verte montado en Yakkle..."

Una dulce sonrisa se esboza en la cara de San, que se encamina hacia el bosque con los lobos.

Eboshi, arrepentida de su codicia y perpleja de haber sido salvada por los lobos, rodeada de su gente, está decidida a volver a construir una aldea mejor. Jiko Bou, por su parte, se resigna con una sonrisa. "¡No puedo vencer a locos como éstos!", y regresa.

En el antiguo bosque del desaparecido dios Shishi, junto a su estanque, los arboles caídos son como esqueletos que, recubiertos de un nuevo verdor, florecen poco a poco en lo que en el futuro formará de nuevo un gran bosque. Un kodama aparece, y hace girar su cabeza produciendo un simpático sonido: el sonido que llama al dios Shishi, el dios de la vida.

FIN

—AVISO—
Luis ha sido convenientemente azotado por pulirse casi todo el espacio para contar la historia —JJ
☺

CLARO, VIERON LA DE *TRON* Y...

La ciencia avanza que es una barbaridad, y como no podía ser menos, las huestes del Studio Ghibli han juntado sus ahorrillos, se han comprado unos cuantos Silicon Graphics y han creado el departamento de gráficos computerizados. Ya estaba en marcha desde hace un tiempo (no mucho) pero ha sido en *Mononoke Hime* donde se han decidido a utilizar el ordenador como herramienta de uso habitual. Son varias las escenas en las que se han utilizado técnicas infográficas para pintar los cels, secuenciar los planos o crear efectos. Siempre en combinación con la animación clásica de celuloide, lo cierto es que el resultado final ha sido realmente vistoso. Ésta es una breve recopilación más o menos aleatoria de las escenas más espectaculares realizadas con técnicas infográficas en *Mononoke Hime*:

—Cuando Ashitaka se encuentra sumergido en la charca del dios Shishi, éste llega y le cura con su contacto. Esta escena se pintó íntegramente con colores digitales. El efecto de degradado queda mucho más conseguido y progresivo, y el cuerpo de Ashitaka refleja la luz proveniente del dios de forma gradual. También se ha usado en el efecto de la sangre diluyéndose poco a poco en el agua.

—Una de las primeras y más espectaculares: Nago, el dios jabalí que se transforma en dios Tatari y que muere a manos de las flechas de Ashitaka, se evapora ante los ojos de los aldeanos, primero la piel, luego los músculos y así hasta el hueso, en una complicada escena realizada con una combinación de morphing y animación convencional: se superpusieron 3 y hasta 4 capas de texturas.

—Un efecto similar se utilizó para mostrar la resurrección del bosque: se superpusieron dos capas y se hizo un morphing que mostraba gradualmente el paso de tierra yerma y arrasada a tierra fértil, verde y llena de vida.

—Uno de los aspectos más llamativos de Didarabocchi, la forma nocturna del dios Shishi, era su aspecto traslúcido y una especie de partículas que parecían flotar en su interior. Ésto se hizo precisamente utilizando un programa especial de partículas y superponiéndolo en una capa por encima de la animación convencional.

—En las secuencias multiplano el peso del ordenador se ha dejado sentir: los gusanos del brazo de Ashitaka, el fondo, el cóloreado... todo se combina y monta utilizando el ordenador. Otras escenas, como el ataque de los samuráis que rechaza Ashitaka con sus flechas, también se montaron usando técnicas infográficas.

El resultado final, aunque algo vacilante en algunas escenas, ha sido muy satisfactorio y realmente espectacular, sin desentonar con el aspecto general de la animación tradicional.

Luis Alís



LA MÚSICA DE JO ISAISHI



En un sólo y magnífico CD se recopila toda la música compuesta por el magistral **Jo Hisaishi** para esta superproducción del Studio Ghibli. Un total de 33 pistas (para conocer los detalles, acudir al MangaZone nº 8) en las que se reúne toda la música necesaria para encoger hasta el más duro de los corazones que puedan llegar a ver esta película.

Hisaishi se concentra en un acercamiento estándar, clásico y épico: echando mano de los violines como elemento catalizador de los legendarios acontecimientos, esta es música que engrandece y magnifica los acontecimientos, que trepa hasta un puesto protagonista en lugar de permanecer en un tímido segundo plano de acompañamiento o peor aún, relleno, al que tristemente se ven relegadas la gran mayoría de bandas sonoras mediocres que pululan en el mercado cinematográfico y televisivo internacional. **Hisaishi** demuestra sus muchas tablas en pasajes de una emoción-nostalgia progresiva que escala hasta el tema principal (pista 3), en golpes y ráfagas trágicas para las escenas de acción dramática (pista 4) o melodías cálidas y humanas, impregnadas de un elemento cultural importante (pista 9).

Como no podía ser de otra forma, la coordinación entre el mensaje transmitido por la música y los hechos que se nos presentan es perfecta, con grandes pasajes de violín para los espacios abiertos, delicadas flautas e instrumentos de viento para los momentos sentimentales. La viariedad es ciertamente notable: el tema de los kodama (pista 7) es una brillante personificación musical de la magia del bosque, absolutamente exquisita y llena de matices. Emocionante, enérgica, sugerente... todos los adjetivos que pueden ponerse a la película son igualmente equivalentes a una impresionante banda sonora que supera todas las expectativas. Una verdadera joya que pronto será editada como banda sonora oficial del estreno que tendrá lugar en nuestro país de la mano de Disney Y Miramax.

Paciencia.

Luis Alís

ANIMELOMANIAS





Gundam W operation S

Kica-295
73:47

1 Prologue: AC195 Xmas Eve
2 WHITE REFLECTION (short size version)
3 Journey to the Sun
4 Main title-Sub title
5 AC196 Xmas Eve
6 At circus tent
7 The Powergame
8 Hero's Dream
9 Apepreance of Mariemaia
10 Enforcemetn Rush
11 Duel!
12 The Dangerous Game
13 Codename: WIND
14 Battlefield
15 Perplexity
16 Holy Night
17 Wufei's Irritation
18 Clash at the Stratosphere
19 Sorrowful Memory
20 Final Attack
21 Riot of citizens
22 "ENDLESS WALTZ"
23 WHITE REFLECTION (reprise, Full size version)

Bajo el nombre de Gundam W OperationS, este CD recopila integramente todos los temas musicales que se escuchan en la exitosa pelicula Gundam Wing Endless Walzs, que solo se puede clasificar como notable. En él encontraremos decenas de temas melodicos que, con o sin pelicula, ambientan perfectamente tanto dramáticos momentos íntimos como terribles batallas, siempre sin perder ese espíritu de epopeya que envuelve a toda la banda sonora. Al contrario que muchos CD melodicos, en los que se repite siempre el mismo tema musical con algunas escasa variaciones, en Gundam Wing OperationS cada tema es una novedad propia, llena de su propio estilo, aunque sin perder una continuidad en la forma. Continuamente se utiliza el piano (incluso a veces abusando de él), pero no hace mas que crear un estilo propio de la musica, que como he dicho, es notable. El tema central del film, que aparece tanto en version reducida para la pelicula como en su version completa original, es una delicia, combinado todos los aspetos dramaticos y epoyeyicos de los temas melodicos con una enorme cantiodad de accion y velocidad. No es el mejor CD que he oido, pero esta muy bien (sobretodo si has visto la pelicula y deseas rememorarla), y si eres de esas personas que les gusta la musica bien realizada, no deberias para este CD por alto.

Final Fantasy 7 reunion Tracks

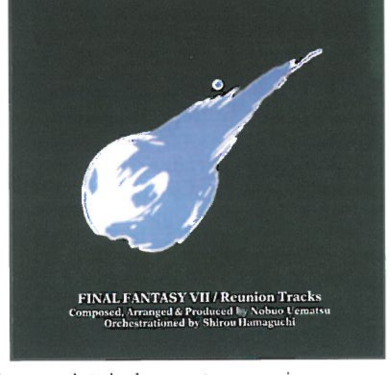
Digicube SSCX-10012
68:11

El Final Fantasy VII Reunion Track es un CD que no debe de faltar en la colección de todos aquellos que disfrutaron con el mejor juego de rol de la historia, y que desean escuchar y rememorar los mejores momentos del juego. De las diecinueve pistas del CD, las dieciséis primeras reúnen los temas mas característicos y brillantes del juego original, exactamente iguales a los del juego, mientras que las tres ultimas son versiones orquestales de los tres mejores temas. Desde un punto de vista critico de alguien al que le gusta la música, pero no ha jugado al juego y solo busca unos buenos temas musicales, debería pensar en comprarse otro CD, ya que salvo por los tres temas orquestales (por los que ya solo merecería la pena comprarse el CD), en los demás la calidad se nota excesivamente que esta sacada de la consola. Pero igualmente, podemos encontrar cualquier cosa en estas pistas, deste temas llenos de trepidante acción hasta cortos y melancólicos que nos llenaran de sentimiento. Mención especial merece el mejor tema del juego, Katahane no Tenshi, El angel de una sola ala, tema que se escucha en la confrontación final del juego, esta cantada magistralmente con un estilo entre gregoriano y opera que hace deleitarse a todos los que la escuchan. Su autor, Nobuo Uematsu, autor de la banda sonora completa de todos los Final Fantasy, ha demostrado poder dotar a la banda sonora de todos los aspectos necesarios para que esta sea tan bariada como buena, pero no hay que olvidar que, salvo los temas orquestales, es la música que genera una cosola de juegos.

1 Opening
2 Hoshifuru Kouya
3 Tsuneni tatakaumonotachi
4 Makiba no Shonen
5 Lufaus Kangeishikiten
6 Elec de Chocobo
7 Mitsubachi no yakata
8 Cid's Theme
9 Jukai no Shinden
10 Tatakaumonotachi
11 Tabinotochude
12 Gold Saucer
13 Crazy Motor Cycle
14 Kaith Saith Theme
15 J-E-N-O-V-A

Orchestral Version

17 F.F.VII Main Theme
18 Katahane no Tenshi
19 Aerith's Theme



Hokuto no Ken Original Songs

D30G0065
47:29

1 Tough Boy
2 Love Song
3 Kill The fight
4 Wind & RAin
5 Silent Surivor
6 Dry your tears
7 Heart of Madness
8 Purple Eyes
9 Ken -hokutohoshi-
10 kouno no kaze
11 ai o torimodoze
12 Yuria...mizutou

Aquí tenemos un recopilatorio de todos los temas cantados que se han compuesto para la saga de Kenshiro, el puño de la estrella del norte, tanto para la serie como para la película que ya pudimos ver aquí hace unos años. La gran mayoria son de los que ya se podrian denominar anime pop japones, en su mayoria llenos de un ridmo trepidante necesario para la colección, pero tambien los hay lentos y melancolicos y otros mas tradicionales. Salvo algunas excepciones, en las que parecen que le hayan dado el microfono a un carajillero descafeinado, como en el caso de la cuarta pista, la gran mayoria esta muy correctamente realizadas. Vamos, los interpretes saben cuando tienen que cantar dulcemente y cuando tienen que partirse la garganta se la parten. Mencion especial merecen el primer tema Tough Boy que salia en el opening de la serie, y el septimo (personalmente mi favorito), Heart of Madness, que es el tema central de la pelicula que suena integramente durante el combate entre Rei y Raoh. La verdad es que tanto si te gusta la colección como si no, este CD del Hokuto no Ken merece la pena si te gusta el pop tradicional bien realizado, ya que es una muestra de que si las cosas se hacen con ganas, la calidad siempre es mejor de lo que normalmente se suele esperar. Goblamente, casi todas las pistas estan muy bien, y es una buena elecion si quieres comprarte un buen CD.

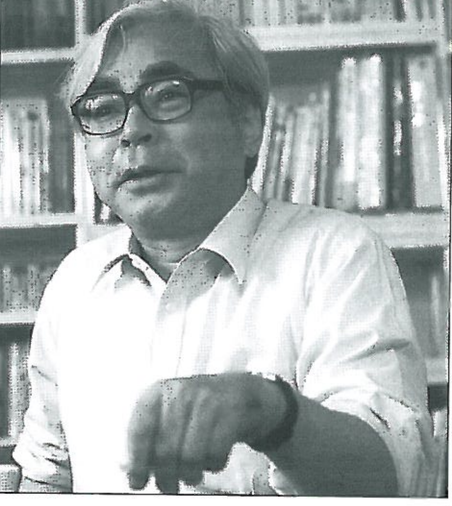
TOP 10 anime en Japón

1º	**Punch the Monkey** Recopilación de remixes de Lupin III	6º	**Spriggan Original Motion Picture Soundtrack** Como su título indica...
2º	**Koomoji D~D Selection** Selección de canciones de la famosa serie de carreras de coches	7º	**Koomoji D Sound File** Otro disco de la BSO de la serie de bólidos
3º	**Nadesico The Movie** BSO de la serie de Kya Asamiya	8º	**Beat Mania 2nd Mix** Música de uno de los juegos más populares del momento
4º	**Macross Dynamite 7** Nuevo disco recopilatorio de temas de la OVA	9º	**Akihabara Dennohgumi Rubification-C.T.i .A** Disco con parte de la BSO de la serie
5º	**Gutto Morning** Un nuevo disco animero de la cantante Reiko Ohmori	10º	**Lost Universe** Lo mismo que el anterior, pero de la otra serie



ENTREVISTA

Y claro, como no podía ser de otra forma, en este número os ofrecemos una entrevista con él, el Hombre, el más de los más: Hayao Miyazaki. El tierno abuelete nos cuenta sus opiniones acerca del mundo de la animación japonesa, así como de sus gustos y opiniones sobre el público japonés y el estado del séptimo arte en Japón. No la hicimos nosotros, pero... ¿acaso importa?

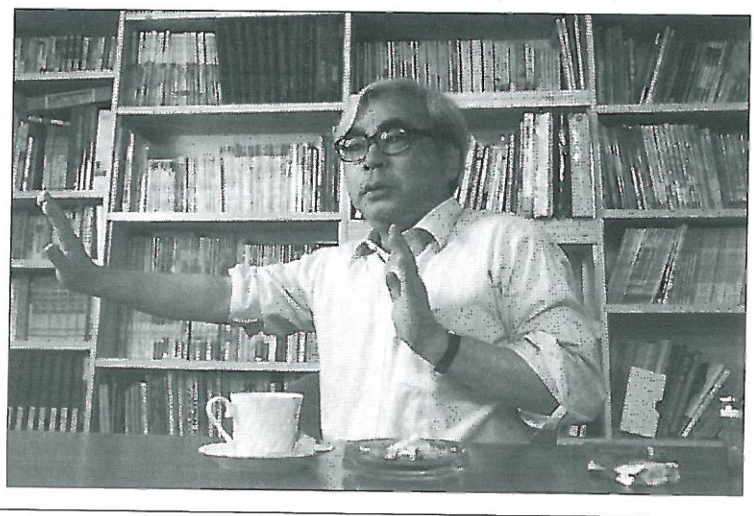


Vivimos en una época en la que es más barato comprar los derechos de las películas que hacerlas. Antes que sufrir todos los problemas de hacer películas, parece más conveniente comprarlas al extranjero. De hecho, los productores de películas en Japón tienen la impresión de que pueden comprar lo que quieran tan fácilmente como en una máquina de venta automática. Mucha gente viene a mí directamente y me dice "Haznos una película como tu creas que nos pueda venir bien. Te pagaremos lo que nos pidas". Creo que el Japón actual está en una época inapropiada para la creatividad.

Los japoneses de hoy en día no tienen nada en lo que confiar en sus mentes. Se han alienado ellos mismos de su propio entorno natural y espiritual. Pero no creo que ésto signifique que su actual sentido del individualismo es lo suficientemente fuerte como para permitirles iniciativas independientes y vidas iniciadas con la propia voluntad como hacen los americanos y los europeos. Los japoneses se agarran unos a otros aceptando el estado de tristeza de los demás. No demuestran ser capaces de manejarse con los problemas que les aflijen. Bajo tales circunstancias, no podemos esperar que se creen trabajos de alto valor artístico.

No culpo a nadie por esta situación. Lo considero más como un problema que tengo que resolver por mí mismo, así que sigo esforzándome, convencido de que incluso en esta situación hay películas que merecen la pena hacerse. Los niños perciben casi instintivamente la naturaleza de la época que estamos viviendo. Sinceramente, ¿podemos esperar realizar películas persuasivas simplemente incitando a los niños a tener esperanzas? Así que pienso en un montón de cosas, pero no estoy haciendo películas para tratar con problemas en particular, como por ejemplo, la protección medioambiental. La estrecha relación entre naturaleza y humanidad, incluyendo los lazos espirituales, es algo que deberíamos tener siempre presente, en forma de un sentido común de la gente que vive en el mundo de hoy, independientemente de si hacemos o no películas.

En mis películas para niños, antes que nada quiero transmitir unos mensajes muy claros: "El mundo es profundo, múltiple y hermoso", y "Vosotros, los niños, sois afortunados de haber nacido en este mundo". El mundo se enfrenta a muchos problemas aparentemente sin solución, como la explosión demográfica y los desarreglos medioambientales, y ésto hace dificil hacer surgir la esperanza, pero de cualquier modo vivir es algo maravilloso. Es más fácil decirlo que hacerlo. Más que los niños, son los adultos los que ven cómo sus esperanzas se esfuman. Así que hacer películas también supone luchar contra mí mismo.



Lamentablemente, otros creadores de animación parece que piensan distinto. "Ésto es la moda... ésto puede ser un éxito...". Yo jamas podría embarcarme en una tarea tan inhumana como producir dibujos animados para conseguir tales cosas. Realizar un dibujo animado decente requiere al menos de un año a un año y medio, y durante este periodo nuestras vidas privadas quedan un tanto aparcadas. Por supuesto, podríamos producir animación y tomarnos unas vacaciones, pero ésto repercutiría en su calidad. Los trabajos que tienen valor artístico son creados por aquellos que están dispuestos a ir hasta el límite. No estamos interesados en menos.

Por esta razón, a pesar de que la animación japonesa para la televisión se distribuye por todo el mundo, no es una razón particular de orgullo para nosotros. Es tan sólo que ningún otro país ha querido hacer animación tan "brutal" y "provocativa" como la que se hace en Japón. Si hacemos un dibujo animado que los niños japoneses encuentran divertido, y este dibujo animado también es aceptado y reconocido en otros países, entonces podremos decir plenamente que sus imágenes han sido elevadas a un orden universal. Nos encantó oír que un grupo de animadores coreanos que vieron *Mi vecino Totoro* quedaron muy complacidos con ella; dijeron que Corea tenía también criaturas imaginarias similares a Totoro e incluso preguntaron si habíamos usado una de esas criaturas como modelo.

Hay además otras dos cosas que tenemos que tener en mente cuando hacemos películas. Primero, en el caso de películas de acción, estamos en control del destino –incluida la vida y la muerte- de los personajes principales. Y si hacemos nuestras decisiones de forma arbitraria para atraer a la audiencia, acabamos por convertirnos en dios. Esto puede devenir en el desastre para el cineasta.

Segundo, ya que hay tantas cosas en el mundo que no van como a la gente le gustaría, los espectadores quieren ver cómo sus héroes en la pantalla viven confortable y descuidadamente. Hoy en día, sea cual sea el "asunto" que uno pueda afrontar, no puede ser resuelto por una sola persona. Uno se pregunta por qué la gente no se reúne y se enfrenta a los problemas como un grupo. Pero sabemos que hoy en día, enfrentarse a los problemas como grupo a menudo es incluso menos efectivo que enfrentarse a ellos individualmente. Bajo estas circunstancias, es comprensible la urgencia de crear un mundo de fantasía donde los esfuerzos humanos y la fuerza física sean efectivos a la hora de resolver los problemas. Al menos, así es como nos sentimos cuando hacemos productos de entretenimiento. En el mundo real es más fácil encontrar cosas deprimentes que cosas que animen a la gente. Nos gustaría encontrar esas cosas buenas.

Sólo hacemos lo que nos resulta natural. No sé realmente por qué se valoran tanto mis trabajos. Además, no hay garantía de que seguiré teniendo éxito. He esperado muchas veces que jóvenes cineastas gozaran de tal estatus, e incluso he intentado apoyarles, pero sin resultado. En cuanto a mí, me propongo simplemente seguir haciendo películas: no sé hasta cuando aguantaré, ni qué traerán las generaciones futuras.

MangaZone



HABLANDO JAPONÉS

Omae nanda! (y II)

Seguimos con las pintorescas formas de imprecar y mentar a los susodichos y citados habitantes del archipiélago nipón. Y es que este idioma demuestra una sorprendente capacidad de alabar o insultar a los demás con sólo aludir a ellos. Al tanto.

Gunnm
© Yukito Kishiro/Shueisha

⇦

—Onoree!!
—*¡¡Tú!!*

Corto pero jugoso, este pronombre está cargado de malos sentimientos y de rencor, por llamarlo de alguna forma, y es que el significado literal es "tú", pero las connotaciones pueden venir a dar (y especialmente en este caso) algo parecido a "tú, maldita babosa repugnante". El ejemplo está sacado de la famosa obra de ciencia ficción *Gunnm* de **Yukito Kishiro**, más conocido por *Alita* en el extranjero, en el que se enfrentan Gally y un poderoso luchador de un deporte futurista llamado Martial Ball.



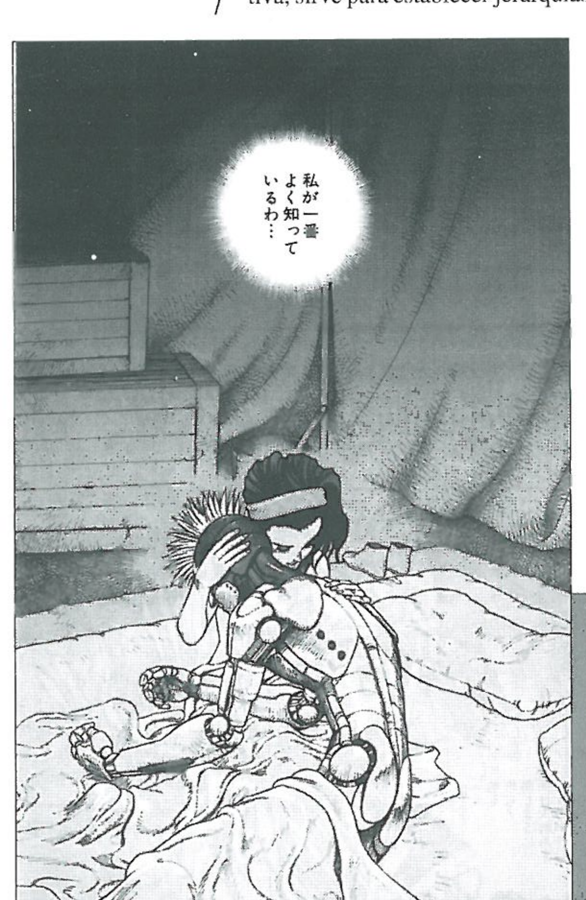
Rookies
© Masanori Morita/Shueisha

⇨

—Kimitachi no yume wa nanda?
—*¿Cuál es vuestro sueño?*

"Kimi" es una palabra que, más que despectiva, sirve para establecer jerarquías a la hora de hablar entre los japoneses. En Japón no hay estratos sociales visibles (casi todo el mundo es de *clase media*), pero sí que existen categorías de prestigio y posición social establecidas no ya por el potencial económico sino por la responsabilidad del cargo que se ocupa o unos cuantos años de diferencia de edad. El caso que nos ocupa está sacado del reciente manga de gamberros estudiantiles bullangueros *Rookies*, dibujado por **Masanori Morita**, más famoso por su obra *Rokudenashi Blues* (del mismo corte y temática). Ambas series están plagadas de ejemplos de este tipo. Aquí se trata de un profesor dirigiéndose a sus alumnos: el uso de "kimi", y su forma plural "kimitachi" está plenamente justificado.





⇦

—Watakushi ga ichiban yoku shitteiru wa...
—*Yo soy la que mejor lo sabe...*

Otro ejemplo sacado de *Gunnm* de **Yukito Kishiro** (sí, estoy vago y tengo prisa) en el que Sara consola a su cyborg favorito, Zapan. La mujeres de relativa edad que se jactan de hablar con elegancia y todo ese rollo suelen utilizar esta forma honorífica de "watashi", que no suele oírse en el habla corriente de todos los días. También es posible oírla en labios de algún hombre, pero es más extraño todavía. Bueno...

⇨

—Washi wa ihou da
—Yo soy ···

Uno de los personajes claves del drama épico ambientado en la mitología griega *Arion*, dibujado por **Yoshikazu Yasuhiko**, se presenta frente al propio Arion para hacerle una gran revelación (creo). "Washi" significa "yo" y es una nueva variación de "watashi". Dicha variación es utilizada por abueletes y hombres de edad avanzadilla para referirse a sí mismos. En este caso, el autor le ha dado al Rey Negro un aspecto de león con la cabeza llena de pelambres que bien puede parecer un abuelete, de ahí que utilice esta variación.



Arion
© Yoshikazu Yasuhiko/Tokuma Shoten

Battle Thunder
© Kazuhiko Shimamoto/Kadokawa





—Koko ga orera no baka ka? Nagi...
—¿Nos estás llamando imbéciles, Nagi?

"Ore", pronombre del que ya hablamos en el número pasado, vuelve en su forma plural, en un ejemplo sacado del mismo manga. Y es que este pronombre suele estar en boca de todos los machitos-baratos-que-te-parto-la-cara-mamón. Lo curioso de este caso es que para formar el plural ha utilizado la partícula "ra" en lugar de "tachi" que es la usual, lo que le da más enjundia al tema, es decir, más vulgaridad y rayano en lo grotesco. Hay que ver...

Shichi nin no Samurai
© 1997 Saito Production/Kurosawa Production Inc./Chuokoron-sha, Inc.





—Ano kata mo zehi... onegai shimasu da!!
—¡¡Él también, se lo pedimos por favor!!

Cambiando totalmente de tercio, y tomando un ejemplo sacado de la adaptación al manga de *Los Siete Samurais* de **Akira Kurosawa** realizada por **Takao Saito**, vemos cómo los campesinos piden que se incluya también a un joven samurai que quiere mejorar en el arte de la guerra, formando así el número final de guerreros que irán a proteger la aldea. "Kata" significa "persona" en este caso y se utiliza de forma honorífica, tanto en aquel momento (la edad media nipona) como hoy en día. Se trata de una forma de mucho respeto y muy adecuada para hablar con gente desconocida. Y es que no iban a ser todo exabruptos y barbarismos, ¿no?



Ai to Makoto
© Ikki Kajiwara/Takumi Nagayasu/Kodansha



⇦

—Kono Hino wa...
—Yo...

Lo cierto es que a través del manga se tiene la posibilidad de conocer las formas de expresión de diversas etapas y periodos de la historia de Japón. El anterior ejemplo era especialmente explícito, como lo es éste basado en una escalofriante y épica historia de amor creada por **Ikki Kajiwara**: *Ai to Makoto* tiene lugar a principios de los ochenta, pero lo cierto es que tiene un delicioso aire sesentero que se ve reflejado en las formas de hablar de los personajes. En este caso, Hino, un compañero de clase de Ai utiliza una forma muy recargada para hablar de sí mismo, no «watashi» sino «kono Hino». Es como si en español dijésemos «este Ricardo Pérez que tienes ante tus ojos...». Se trata de una forma de hablar corriente entre la gente altiva y muy segura de sí misma. Hoy en día está algo en desuso pero aún puede oírse ocasionalmente.

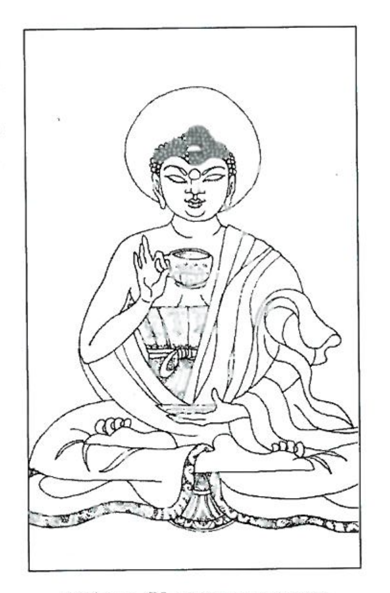
Bueno, más o menos hemos visto casi todas las maneras tanto educadas como hirientes de dirigirse a los demás o de hablar de uno mismo. Si se nos ha quedado alguna perdida por el camino intentaremos recuperarlas todas para una tercera entrega... o igual no, quién sabe. Estamos muy vagos últimamente.

Luis Alís

La Ceremonia del Té

Que ésto se acaba, señores...

Bueno, pues a todo lo malo en algún momento le llega el final, y tras dos generaciones de MZs, por fin ésto se acaba. Han sido muchos artículos tratando la vida y curiosidades de este país misterioso y a la vez tan entrañable. Y como último tema, en este artículo hablaré del ritual del té, una de las costumbres que dejan mejor sabor de boca (¡tachaaan! El humor de... ¡Gonzalo! —JJ).



Es una de las tradiciones más antiguas y por ello más arraigadas de esta tierra (aunque con el tiempo las cosas cambian, y si el emperador ha perdido su cuasidivinidad, ¿por qué no va a ir desapareciendo esta tranquila costumbre?). Sus orígenes nos lleva hasta la china del siglo XVI antes de Cristo. Por aquella época en ese país el té era considerada una planta sagrada, un símbolo de superioridad. Tras el paso de los siglos se fue transformando en una muestra de respeto hacia alguien importante o como muestra de agradecimiento. Con la guerra en el archipiélago nipón y la llegada del budismo, también llego al Japón esta misteriosa planta a la que se le otorgaban poderes medicinales, y que tenía la facultad de despejar las mentes (creo que eso tiene algo que ver con la cafeína que contiene esta planta), pues ayudaba a los monjes a poder mantenerse despiertos en sus largas noches de vigilia. Poco a poco se fue formando alrededor de esta planta una especie de filosofía de la vida. Es decir, unos hombres que no tenían nada mejor que hacer decidieron que el hecho de tomarse el té era algo más profundo que simplemente sentarse a tomar un caldo hirviendo con un regusto amargo. Pero para aquella época ésto era lo más natural, ya que si tenías dinero o eras un sacerdote, a veces no tenías nada que hacer, así que estos hombres comenzaron a profundizar en cómo se debería tomar o dejar de tomarlo y a fuerza de practicar y de unir todos estos conocimientos filosóficos a la religión Zen comenzaron a crear algo que con el paso del tiempo empezó a ganar adeptos; y también con el tiempo, las costumbres y normas que ellos crearon considerando el cómo debía de tomarse este idealizado líquido comenzaron a conformar una serie de reglas que buscaban en este ritual una forma de encontrar la paz.

Y cuando quisieron darse cuenta ya estaban en la edad media. Por aquella época la situación del país estaba algo revuelta aunque los sagrados templos seguían manteniendo una neutralidad y santidad que les alejaban de esa atrocidad llamada guerra. Es por ésto que en aquellos tiempos de barbarismo y destrucción indiscriminada, los santuarios budistas y sintoístas tratasen de alejarse lo más posible de lo que sucedía en el resto de las islas, y una de las cosas que continuaron cultivando fue el ritual del té, llegando a convertirse en verdaderos maestros de este sosegado arte. Tal era la maestría de estos ilustres hombres que lo que en un principio fue un mero ritual ya se había convertido en una forma de vida y de fe de estos hombres, que acabó cristalizando en el Teísmo. Y como una nueva forma de vida, que tenía como ideal el hecho de encontrar la paz en una (o varias, según estómagos) taza de té, irrumpió en un mundo lleno de guerras donde la paz era muy difícil de alcanzar, no es de extrañar que cuando el país volvió a saber que estos maestros continuaban impartiendo esta religión fueron muchos los que acudieron a aprender de estos maestros. Y aunque parezca mentira, esta religión logró que la paz llegase de nuevo a las islas japonesas. Bueno, es una forma de mirarlo; el ritual del té requiere que la paz entre en todos los comensales que forman parte de esta ceremonia, y gracias a su ritual se celebraron muchas reuniones entre los contendientes y también se firmaron muchos tratados de rendición (o sea, sólo unos pocos perderían la cabeza, en vez de toda la pandilla).



Y es que el ritual del té necesita unos requisitos mínimos: todo debe comenzar creándose una sala dedicada a dicho ritual, cuyo ideal sería una pequeña habitación separada del cuerpo principal de la





casa, a la cual está unida por una galería llamada "roji". Antes se encuentra el zaguán o "machiai", en el que los invitados se despojan de todas sus armas y armaduras, y se comprometen a dejar también todas sus asperezas, diferencias y rencores. Tras ésto las puertas se abren y los invitados comienzan a andar a través del roji, momento en el que los invitados se adentran en un jardín Zen donde la paz les inunda, y sienten que al atravesar el jardín dejan tras de sí todo lo que les une al mundo real.

Por fin llegan a la pequeña puerta de la entrada al salón de té o "sikuya". Debido a sus dimensiones, todo invitado debe agacharse para poder acceder a la sala, lo cual era una forma de que tanto señor como vasallo se humillaran; tras esta prueba de humildad con la que de una forma simbólica se ha puesto al mismo nivel a todos los comensales, éstos acudirán a su puesto en la sala y se sentarán (todo ello con movimientos suaves y naturales). Después, cuando ya hayan entrado todos sus invitados, lo hará el anfitrión. Éste tomará el puesto de honor y también será el encargado de celebrar la ceremonia.

Primero todos tratarán de tranquilizar su espíritu en un silencio de meditación entre el aroma de plantas aromáticas que se queman en un pequeño brasero. Es aquí cuando nuestro anfitrión toma los útiles de preparación y comienza a limpiar todos los componentes del equipo de té. Tras ésto, que se hace para mostrar a todos los invitados que se encuentran delante de un hombre honrado que no pretende envenenar a nadie, se pone agua a hervir, mientras en un pequeño bol se comienza a machacar hojas de té verde hasta que se consigue una pasta de fuerte olor. Una vez el agua comienza a hervir se la deja reposar hasta que alcance la temperatura adecuada (no me preguntéis cómo lo lograban saber, me imagino que contarían el tiempo mentalmente). Una vez alcanzada, se deja caer el agua con mucha suavidad dentro del bol y con ayuda de una escobilla se agita la mezcla hasta que alcanza un aspecto homogéneo (sin grumos, ni restos demasiado grandes de las hojas de té). Este bol era entregado a uno de los comensales, el cual sorbía poco a poco el cálido brebaje (o eso, o sufría quemaduras de tercer grado en boca y esófago). Mientras, el anfitrión volvía a limpiar todos los cacharros y se preparaba a repetir el ritual para el siguiente comensal. Y así continuaba la cosa hasta que todos habían bebido té, incluido el anfitrión o maestro de té. Pocas cosas quedan que comentar, si bien cabe destacar el hecho de que cuando entramos en una sala de té te das cuenta de que es de una belleza asimétrica. Es fantástico descubrir la diferencia que existe entre la concepción de la belleza occidental y la oriental (a mi parecer las diferencias dependen más de lo cerrada que pueda llegar a ser la mente del observador que de las concepciones culturales). La sala del té está totalmente desprovista de todo tipo de adornos, salvo alguno que otro que le da a la sala ese aspecto de bella austeridad de la que tanto presume el japonés. Todo es debido a que el origen de la sala era en un principio parte de un salón, el cual se dividía en dos para poder dejar apartada la sala del té del resto de la casa. Ésto se hacía en un principio cuando la ceremonia del té se realizaba en una casa humilde (como es natural estas cosas comienzan siempre en una casa humilde y al final acaban siendo reverenciadas e idolatradas en las casas de alta cuna), y como la costumbre es lo primero, una sala de té debía de ser pequeña y austera. Lo que sucede es que, como todo lo que está de moda, esa austeridad se transformó en lujo (la contradicción de la moda) y el hecho de realizar una ceremonia del té en medio del salón auténtico no quedaba bien según las tradiciones. Todos comenzaron a preguntarse la forma de solucionar este problema y el maestro de té Sen-no-Solki tuvo la genial idea de crear una sala alejada de lo que es el cuerpo principal de la residencia, y desde aquel instante comenzó a llamársele Salón de Té.

Bueno, y por fin aquí se acaba todo. Esta colección de artículos llega a su fin (al menos de momento). Espero que aunque sólo sea por el espacio que ocupaba en las páginas de la revista, la echéis un poquito de menos.

Hala, hasta pronto, aficionados al país del sol naciente, sayonara.

Gonzalo-B. Tello



Correo



Este mes se quedan varias cartas previstas fuera de la sección al final, porque hemos recibido un kilométrico tratado en defensa de nuestros intereses, y ya que publicamos íntegra la carta que se metía con nosotros en su momento, ¿cómo no íbamos a publicar ahora la que le responde? Por lo demás, esperamos seguir recibiendo vuestras cartas y e-mail (que sí que nos llegan, aunque no los respondamos del mismo modo). Y plis, no nos mandéis más mensajes pidiendo nos. atrasados, que ya no nos quedan más ni aquí.

¡Hola, ya estoy de nuevo con vosotros!
Para variar os diré lo guapos, maravillosos y buenos que sois, que aunque lo tengáis muy oído, a uno siempre le gusta que se lo digan.
Vamos a lo importante:
¡Por fin! Después de tantos meses he conseguido realizar una de mis metas: he logrado ver *Mononoke Hime*. La verdad es que si uno se lo propone, puede conseguir muchas cosas, pues desde que me enteré hace un año de la nueva película de Miyazaki y escuché su música, estuve como loco buscando todo lo referente a ella: conseguí hacerme con su libro (*The Art of the Princess Mononoke*), vi algún trailer, busqué en Internet información sobre el argumento, imágenes, me copié casi la totalidad de la WWW.Nausicaa.net, (ciertamente es una de las páginas más importantes que he encontrado de Miyazaki)... y por fin he podido conseguir una copia y disfrutar de este maravilloso film, y ciertamente es una de las mejores películas de anime que he visto, aunque... después de todo el esfuerzo e interés que tenía en verla, he tenido la suerte de conseguir también una copia de una película que creía que no vería nunca: *Laputa*, y ciertamente, resulta que ¡me ha gustado más! *Mononoke* es una película impresionante, con una animación brillante, la mejor música que he escuchado en una película de animación y con una historia muy bien contada (aunque he de reconocer que alguna escena se me hizo ligeramente pesada), pero *Laputa* tiene "algo" que la hace especial y la mantiene mucho más en la memoria después de haberla visto. Supongo que será la forma de contar la historia, de la mezcla perfecta que tiene de humor, fantasía y sentimientos... no sé, te digo que *Mononoke* me ha defraudado un poco porque creía que sería la película que más me gustaría, y me parece que a *Laputa* le ha hecho un poco de sombra, pero nada más. En fin, éste es mi punto de vista, y ahora a las preguntas:
-Aparte de la Nausicaa.net y de la oficial del Studio Ghibli, ¿qué otras páginas web de cierta importancia podemos encontrar sobre Miyazaki?
-Sobre las figuras de resina, no he visto nada que sea sobre las películas de Miyazaki. ¿Es que apenas ha aparecido nada en el mercado, el Studio Ghibli no suele tratar con ese tipo de merchadinsing o es que simplemente por estas latitudes no llega nada?
Por último y para despedirme, me he fijado que cometisteis un par de errores en las "Animelomanias" del nº8 pues la película de *Mimi wo Sumaseba* no está dirigida por Takahata, sino por Kondo, el recientemente fallecido colaborador de Miyazaki. Y su música no está compuesta por Hiroaki (a decir verdad no os puedo decir por quién ya que no tengo el ordenador aquí).
En fin, ésto es todo. Así que hasta otra.

César Pingarrón Durán
Madrid

Hola de nuevo, César:
Lo primero de todo, gracias por corregirnos, aunque en realidad lo hacemos adrede para que los lectores os entretengáis comprobando. Tres puntos para tí. En cuanto a tus preguntas, vamos por partes:
Lo de Miyazaki en la web es un poco complicado, por el simple y mero hecho de que las páginas sobre autores y sobre cualquier cosa en general suelen ser particulares, realizadas por aficionados, y por regla general duran lo que duran, como ya sabrás. Lo mejor que podemos hacer es remitirte al Anime Web Turnpike, una página web que recoge un ring o conjunto de páginas relacionadas con temas de anime, y en la que suelen encontrarse reunidas la mayor partre de páginas web sobre temas concretos, ordenadas por categorías. Si buscas allí "Miyazaki" o "Estudio Ghibli" encontrarás una lista bastante actualizada y fiable de las páginas relativas a él, ya que ellos mismos se preocupan de intentar mantenerla al día, y mucha gente se incluye en sus listas para dar sus páginas a conocer. No sé si ya lo habrás hecho y te digo cosas que ya sabes, pero es la mejor solución que se me ocurre, al menos para empezar.
En cuanto a las figuras de resina, por supuesto que las hay. De hecho, en nuestro Fan Magazine podrás encontrar algunas comentadas (publicidad nada subliminal). La mayoría son de Tsukuda Hobby, que tiene toda una colección de figuras (kits de montar de plástico) sobre obras de Miyazaki, y son estupendas (al menos las tres que yo he tenido en las manos)

¡Hola MangaZone!
Qué tal ¿cómo van las vacaciones? ¿Vacacionesssssss? ¿Qué es eso?, os debéis preguntar, ya que vosotros no paráis ni un segundo. Pues las vacaciones son un periodo de descanso continuado y retribuido, cuyo disfrute corresponde al trabajador por cuenta ajena en proporción a las jornadas trabajadas por el año natural. Ésto según las mismísima enciclopedia.
A mi las vacaciones me van muy bien. Sentada en el sofá leyendo mis queridísimos mangas con un refresco en la mano... ¡eso sí que es vida! ¿Que os doy celos? ¡Ja, ja, ja! qué mala que soy.
Os escribo esta carta cuando he acabado de leer el MangaZone número 10, que contenía un interesante reportaje de *El Hazard*, el correo de toda la vida, pasen y lean, *Pocket Figther* y muchííííiisimo más. Ésta es la primera vez que escribo, y lo hago con muy mala leche como veis. Es para divertirme un ratito, ya que me caéis fenomenal y sois unos tipos super cachondos.
Bueno, ahora voy a por las preguntas: ¿el manga de *Sirena* de Konami Chiba se seguirá editando? ¿El manga de *Miss China* de Kenji Tsuruta se seguirá editando? ¿Hasta qué año tendremos Ranma ½?
También os envío una historia que escribí después de ir al "Salón del Cómic" de Barcelona, espero que me la publiquéis, por favor, venga... Si alguien quiere cartearse conmigo, mi dirección es:
Savina Caire Codell
C\ Portolá 14, 2,º 2ª
08023, Barcelona.
¡Ah!, tengo catorce años y me gustan: Masakazu Katsura, las CLAMP, Akira Toriyama, Rumiko Takahashi, Kenji Tsuruta, Konami Chiba... y muchos más. Bueno, hasta aquí ha llegado mi carta. Mucho besos a todos.

Savina Caire
Barcelona

Nos alegra mucho que te hayas decidido a escribirnos, así ya eres para nosotros una amiga más. Y si además nos elogias las secciones de la revista, mejor que mejor ^_^.
¿Vacaciones? Grrr. No me hables...
En cuanto al manga de *Sirena*, es difícil que siga porque la obra original sólo abarca un tomo, así que no hay más que publicar. Si no me equivoco, con *Miss China* pasa lo mismo, y en cuanto a *Ranma 1/2*, la edición original comprende casi 40 tomos, así que, suponiendo que sigan el ritmo de publicación actual, que sigue el estadounidense de Viz, deben quedar unos 2345129154 años para que la leamos en castellano completa :-).

Una amiga distinta.
Hoy he ido al Salón del Cómic en Barcelona. Al principio estaba triste, ya que nadie me había podido acompañar. He llegado a las diez menos cuarto, y en la cola de las entradas esperaban una par de parejas y una chica. Sola como yo, ella aguardaba su turno, ahora no recuerdo bien como ocurrió, pero... mientras comprábamos las entradas empezamos a hablar. Teníamos la misma edad, 14 años. Hablábamos, hablábamos y hablábamos. A las diez abrieron las puertas y nosotras entramos entusiasmadas ya que desde que se anuncio que el Salón del Cómic se iba a hacer en mayo no pensábamos en otra cosa. Porque nosotras somos unas fanáticas del manga. Visitamos los stands despacito, disfrutándolos uno a uno; me sentía feliz, y a mi compañera se le escapó: soy la chica más manga-cósmica de todo el planeta Tierra. Nuestro recorrido se completó con un segundo objetivo no menos importante: los chicos; que si aquel parece muy guapo pero parece engreído, que si ese es feo y torpe, que si el otro era guapo y listo... No parábamos de cotorrear.
Pero nuestra prioridad aún no había sido satisfecha y nos lanzamos a ella sin titubear ¡a comprar! Mi nueva amiga eligió una camiseta super-guay de *Drangon Ball*, y yo me lancé al ataque decidiéndome por dos posters de *Ranma ½* y otro de *Sailor Moon*. ¡Eran una pasada!
Y llegó el momento de las confidencias, ni tan sólo conocíamos el nombre la una de la otra. Su nombre era Mar, y entendí fácilmente que lo hubiesen elegido para ella. Sus ojos tenían la profundidad del océano y centelleaban como estrellas en el firmamento. Yo le dije que me llamaba Savina, me sonrió y me susurró: no podía ser de otra manera, eres suave como una pluma de gorrión y fuerte como los árboles donde se cobijan. Por un momento supe que su cara me era conocida, que entre nosotras hubo un antes, pero me callé, estaba demasiado aturdida para poderlo expresar con palabras.
Perdida en mi propia nube, a su lado y desandando el camino habíamos llegado a la salida, nos dimos los teléfonos y un par de besos, uno en cada mejilla, note que el universo me envolvía y Mar desapareció. Busque su nota en mi mano; en brillantes letras púrpura podía leerse "hola, soy Umi, una de las Luchadoras de Leyenda, vivo en tu mangateca y cuando estés sola, si quieres verme, guíñale un ojo a la luna llena". El sol de primavera acarició la palma vacía de mi mano. Todo era... pura magia.

Historia original de Savina Caire

¡Hola Mangazone!
Os escribo desde la maravillosa isla de Palma de Mallorca, que yo ya no sé si es española, alemana o británica. Pero yo, por ahora, hablo español.
Quería escribiros hace tiempo. Es más, mi carta viene motivada por el susto que me dio cierto lector al criticar las secciones de vuestra revista. Gomennasai si os escribo ahora, después del tiempo que ha pasado (5 meses). Pero como hoy estoy en plan escriba (he escrito ya a tele 5, a Neko y a Dokan), terminaré con vosotros.
Ey, ¿a que es la primera vez que recibís una carta de un lector criticando a otro lector? Je, je. Pues publicadme la carta; si aún tenéis a ese lector, que conozca la realidad. Bueno, la carta del tal Didac Joseph Casia, publicada en marzo de este año, me hizo palidecer. Pero no por la crítica, sino por temer que le llegarais a escuchar y suprimierais las secciones que a él no le gustaban. Ah, por cierto, muy bien vuestra revista. Hashimemashoo.
Primero.- Te metes, Didac, con MangaZone, diciendo que Kame es mejor incluso. En primer lugar, a excepción del póster que traiga y de las portadas, Kame es en blanco y negro. Al menos, con MangaZone sabes de qué color es el pelo de los personjes del manga. Y las dos revistas están muy bien como Neko y Dokan, pero si te metes con que Kame es mejor, yo te diré que MangaZone es muy completa, y una de las mejores secciones que tiene, es que dan la opinión de los mangas que se han publicado en España. Al menos, sé si lo que voy a comprar es bueno o no.
PD. Gracias MangaZone por "convencerme" de que comprara *Yugo*. Lo compré cuando ya iban por el tercer tomo, y después de leerlo, me fui volando a comprar los dos anteriores. Qué maravilla de manga.
Segundo.- Que no te olvido, Didac. El Rol Master. Oye, no todo te tiene que gustar en esta vida, pero se sabe que hay gran afición a este hobby, y aparte, al tratarse de fantasía, MangaZone ha hecho lo correcto al incluirlo en esta revista . Además, puedes aprender mucho de las historias de los roles. Al menos puedes estar al tanto de la mitología. Por cierto, si quitaran todos los anuncios publicitarios, SEGURO que podríamos incluir más secciones. Ah, añades que te gustaría que pusieran una sección con todos los capítulos de la serie. Y yo digo quemejor que lo publiquen en un libro aparte (como *Dragon Ball*) o en un Especial sobre tal serie. Al menos los tienes todos juntos, y no tienes que cojer tropocientas revistas.
Tercero.-Lo de Figúrate. No es cuestión de que lo tengas que hacer. Es cuestión de maravillarte. Niños nacen a montones, pero ver cómo evoluciona un embarazo y termina en ese milagro de Dios, ¿quién no se emociona? Así que yo digo: muy bien esta sección. Y al menos está en español. Pobres personas que aficionadas a este hobby, deben comprar costosas revistas en japonés o en inglés. (¡recuerdos, Joaquín, espero esa resina tuya que has prometido regalarme!).
Cuarto.- Hablando Japonés. Perdona. Te metiste en la ÚNICA sección en que me has dejado helada. Te parece complicado el idioma, así que por qué "explicarlo". Una pregunta. ¿Piensas eso del japonés, o es en general para todo? Ya que si es lo primero, te diré que cualquier idioma es difícil, y que sólo es necesario "abrirte" para poder entenderlo. Y si es lo segundo, o sea, que si para ti lo que es complicado no merece, vamos, ni mencionarlo, te advierto que no lo pongas en práctica ya que la vida, que es bastante más complicada que el japonés, te dará muchos disgustos.
Y otra cosa. Esta sección me encanta, porque yo estudio japonés. Ahora estoy en la parte difícil, esa en que los verbos, los adjetivos y las partículas cambian, y que parece que cada clase a la que vas es un infierno. Pero, ¿sabes?, empiezo a entender frases. Incluso un kanji, que es eso negrito y con muchas líneas, me ha ayudado más a comprender una frase, que no leyendo el hiragana o el katakana. ¡Uf, pero qué loca debo estar por tener que aprenderme tres vocabularios!
PD.¡Gracias Mangazone por vuestras modernas clases de japonés!
Quinto.- ¡¿También te disgusta JAPON JAPON!? Me veo yo que lo único que te gusta de los mangas es el dibujo, y que pasas de la historia. Porque Japón Japón es una visión del Japón de hoy en día. No sólo la parte material, sino porque refleja las costumbres del país. Y ésto lo puedes ver en los mangas. Un ejemplo clarísimo es *Sailor Moon*, esa serie que tanto gusta. Cada episodio es un breve resumen de lo que pasa allí: que si la moda de las pulseras de cordones, que si el maquillaje, que si la ecología...
PD.¡Gracias de nuevo Mangazone por publicar esta sección! A los que nos gusta DE VERDAD el manga, os lo agradecemos.
Y sexto.- La repanocha. Taller de Animación. Como no sabes dibujar, pues ¡hala!, fuera sección. Pues qué mente más cerrada la tuya. Supongo que los dictadores piensan así, ¿no? "No me gusta". Pues fuera.
Te resumo, en este sexto apartado, los puntos básicos de mi crítica.
A-De lo que no te guste, aprende a utilizarlo en tu favor.
B-De lo que no sepas hacer, maravíllate de que lo hagan los demás.
No sé si ésto es budismo, pero queda chulo, ¿no?
PD. Gracias otra vez, MangaZone, por esta sección. Tampoco yo sé dibujar muy bien, pero si me dais una base, como es el Taller de Animación, seguro que podré mejorar.
BIEEENNNN.
Ya me he desahogado. Que no, nada en contra vuestra. Que muy bien todo. Además, el que mencionéis el cómic americano, así como las pelis de Disney y otras productoras, también me gusta un montón. Así que no os digo nada.
Hmmm. Qué buena forma de terminar, ¿a que sí?
Ah, por cierto. BERSERKER, supongo que sabréis qué significa, pero yo no... hasta hace poco. Es hombre-lobo en un idioma europeo. Ahora no sé cuál, pero vaya con el nombre. Lo que yo no sé es si tiene algo que ver, Berserker, con Berserk, nuestro Gatsu.

Pilar Verd Clemente
Palma de Mallorca

Mujer, se agradece un apoyo tan incondicional como el tuyo, y como verás no hemos cortado la carta, aunque les has quitado el sitio a otro par de amigos que tendrán que esperar hasta el próximo número para ver sus cartas contestadas. Pero no la hemos respetado íntegra porque nos alabes, sino porque no podíamos cortar por ningún lado sin dejar alguna de tus razones fuera, pero de todas formas hay que comprender las críticas y aceptarlas en su justa medida. La carta a la que respondes exponía su punto de vista, tan legítimo como el de cualquiera, y por eso la expusimos en esta sección, como haremos con cualquiera que desee ponernos a caldo. De todo se aprende. Si no lo hiciéramos así, no seríamos quienes somos, ¿no crees?
Y, sin embargo, graciaspor todo ^_^.

¡Yee! ¿Qué passa, peña? Soy X... Ángel-X
Hacía time que no escribía, ¿ein? Es que he estado en otro planeta y claro, el correo espacial aún no ha sido inventado, pero ¡¡I´m back!! Ya no hace falta que vayáis a Lourdes a rogar para recibir una carta mía... ¿Cómo dices, Mulder? ¿Que en realidad ya no se acuerdan de mí? ¡Grr! ¡¿Serás cabrón!? ¡¡Desde que quemaron los X-Files no hay quien te aguante, niño!!
Bueno, voy a intentar ser breve que si no J.J. me pega...
¡Qué asco! Aquí en España siguen las cosas igual, o sea, NADA de anime... qué lejos quedan aquellos días en que un otaku podía ver series como *Ranma ½*, *S.Moon*, *S.Seiya*, *City Hunter*, *KOR*, etc, etc... aunque lo entiendo, el anime es para gente inteligente y vista la capacidad intelectual de ciertos/as (sobre todo UNA que yo me se...) presentadores/as de espacios infantiles me imagino cómo será su audiencia... en fin ¡a joderse!
Vuestra revis sigue igual de cañera, el reporting de *EL-Hazard* (the best que ha salido últimamente junto a *Evangelion*) estuvo guapo. Y la sección Japón Japón es de mis prefes. ¡Ánimo, Gonzalo, y no hagas caso de aquel que escribió poniéndolo a parir!
Como nos pedíais que pilláramos erratas yo tengo una: portada de D.B.GT... ¡¡2 meses seguidos!! ¡¡Diox mío ésto es un infierno!! ¿Cómo? ¿Que erais conscientes de lo que hacíais? Pse... pos fueno... yo es que a DBGT le tenga manía: lo que hicieron esos incompetentes con mi ídolo (Trunks) no tiene nombre (bueno, sí que lo tiene, pero me autocensuro), por no hablar del 4º y 5º level del saiyan, o lo cutre que es Vegeta o que Pan no se transforme también... encima de inútiles, ¡¡machistas!!
Tirón de orejas: sale *Kamikaze*, la nueva obra del + grande dibujante de cómics de todos los tiempos (Satoshi Shiki) y vosotros ni puto caso, a ver si le hacéis un comment, como han hecho en casi todas las revistas, PLEASE.
Al igual que Miriam Rodríguez yo también os doy las gracias porque a través del correo he conocido a dos chicas geniales. ¡¡THANX!!
Y nada, me abro, dejo mi dirección para que me escriban fans de *Riot*, *Bastard!*, Katsura y *Evangelion*.
Saludos para ellos y besazos para ellas, ¡BYE!
PD. Publicad mi dibu, please.
PD2. Yo quierooo la figura de Rei "3d Crystal art" ¿alguno me presta 98000 yens? Prometo devolvérselos... (cuando sea famoso y millonario).

Angel-X
C/ Ramon y Cajal, 19 -3ª
Burjassot 46100 (Valencia)



Dibujo original de Angel-X

Pues nada, Angel, ya ves que no me queda sitio casi para tí, pero como dices las tonterías de siempre, tampoco pasa nada (juarl, juarl, juarl). ¡Marchando un dibujo para el señor!

JJ

Apdo. de correos 12319
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

TALLER DE ANIMACION



Religión de roedores: el que la inteligibilidad de algunas frases del Taller anterior (así como extrañas numeraciones) estuviera bajo mínimos es una muestra de que la prisa en plena fecha de entrega es mala consejera. Son falsos los rumores de que estuviera esnifando sopa de sobre Knorr mientras las escribía. Asimismo, una corrección (bien apuntada por Alfons Moliné, que se ha marcado una colaboración en el Oeste del Edén describiéndonos sus impresiones del festival de Annecy): Don Bluth no participó en *Fievel va al Oeste*. Mala cosa: hubiera sido un punto a su favor.

Por lo demás, el caos habitual. Que os sea leve.

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

RISAS Y GRIMAS

3ª parte (o algo): Pelos desatados, ojos esquinados, sonrisas satisfechas y sufrimientos silenciosos en Villa Arriba y Villa Abajo. Pildoritas expresivas de las Hojas de Estilo. ¡Horl!

Uf, al fin llegué al final de la caja de texto

Para descansar un poco de tanto desvarío tecnoloco e indescifroide, retomo un poco el tema de las expresiones. En éste y otros Talleres iremos volcando cápsulas en que se contemplen las diversas posibilidades de la expresión. Irán cayendo las típicas guías básicas sobre cómo hacer reir, llorar, hipar y sonreir beatíficamente a nuestros personajes, pero se intentará buscar el detalle original o el ángulo inesperado sobre el uso del gesto, a fin de que me pueda marcar esos rollos filosófico-chorras que me monto habitualmente. Somebody must stop me!

VILLA ARRIBA Y VILLA ABAJO

En el pueblo de Villa Arriba, el campeón de artes marciales es Shin Patachulo. Shin sufre en silencio el problema de las hemorroides: es ceñudo, silencioso, hierático, y cada vez que intenta esbozar una amplia sonrisa sus facciones chirrían de puro agarrote, con lo cual la cosa se queda en una especie de media sonrisa que intenta pasar por sutil de no ser porque es todo lo que hay disponible. Su mejor amigo es Michael Castañas, un tío algo pillo pero que en el fondo también es incapaz de expresar algo más que no sea una sonrisa maliciosa, sorpresa o furia. Por cierto, que el peor enemigo de Shin y Michael es Dark Snoopy, el SuperKaiser de la Hora Cero.

En el pueblo de Villa Abajo, los expertos locales del arte del PetoKakas son Pete Toblerone, un chaval de cejas altas y tranquilas, de quien se diría que es incapaz de matar a una mosca; y Raven Killyourmother, su compañero de juergas experto en el arte de la curación y que lleva la farmacia del pueblo. Raven es algo pillo, pero al tener también las cejas altas es capaz de reir, llorar, conmoverse y asombrarse. También habrán de enfrentarse a Dark Snoopy (para más información sobre DS consultar los Relatos Salvajes de este Taller.



Shin Patachulo







Pete Toblerone

En fin, que Shin y Michael son dos tios duros y Pete y Raven dos nenazas de Shojo Manga. Sí, es cierto, pero, ¿a quién escogeríais a la hora de hacer un Mangoide? Porque una cosa es hacer un videojuego en el que todo son tortas y chorros de sangre roja (verde en Alemania), y otra muy distinta contar una historia que pretenda emocionar al personal.

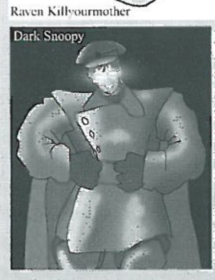






Michael Castañas

Se dice que es una virtud el poder establecer desde el primer momento la personalidad de tus personajes mediante una caracterización grafica que deje las cosas claras, pero hay que tener cuidado de no crear un marco demasiado rígido. La trampa en que se meten más fácilmente los dibujantes es la de hacer que la expresión neutral de un personaje sea la ceñuda, con las cejas tocando los ojos. Es el simple detalle que hizo que Hibiki en *Macross Plus* resultase un oportunista irrecuperable: de acuerdo, al final redime su falta de escrúpulos de periodista, pero su gestualidad no transmitía ta sinceridad requerida, convirtiéndolo en un gilipuertas inaguantable. Es el mismo gran problema que tiene *Street Fighter*, aunque por origen diferente: el diseño de Ryu, Ken y demás pandilla, pensado para las limitadas necesidades del videojuego, no estaba preparado para las exigencias de la animación. Resultado: por más que se hayan efectuado correcciones en el diseño de cara a la película de Anime, el caso es que los protagonistas son puro cartón piedra inexpresivo. Tiemblo de pensar en lo que sería introducir el romance en sus aventuras animadas: aun con las versiones juveniles de la serie televisiva, resulta terriblemente difícil sentir alguna empatía por ellos. Este no es un problema que aqueje tan sólo a ciertos estilos del Manga y el Anime. De hecho, muchas series de acción americana de principios de década se encuentran con el mismo defecto, y aún lo arrastramos en productos como las aventuras animadas de los *X-Men*.



Raven Killyourmother

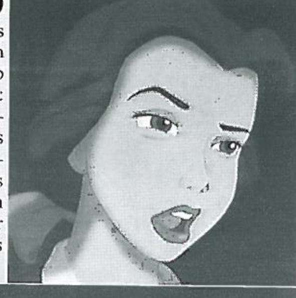
Dark Snoopy





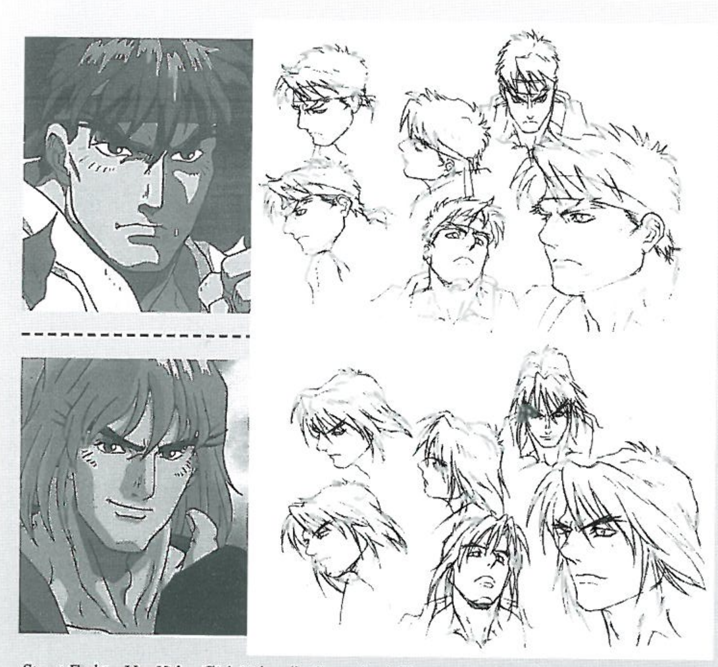
Ahora que los veo, mis personajes de ejemplo no me han salido tan diferenciados como pretendía. Y es que cuesta frenar los hábitos. Eso sí, Dark Snoopy me ha salido muy propio, pero mejor que me esconda de Carlos durante un tiempo.

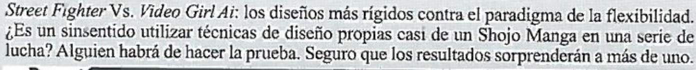
INCREDULIDAD

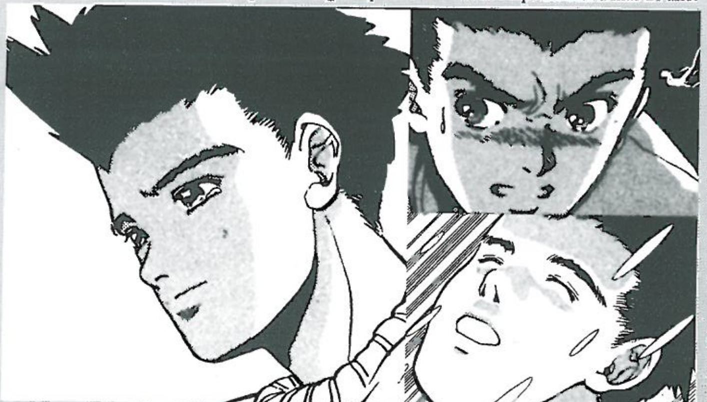


Este es un gesto que todos los héroes recientes de la **Disney** post-*Rescatadores II* exhiben en un momento u otro de sus aventuras. Ese mirar tipo "¿puedo fiarme de este tío?". Es bien sencillo: afinar los ojos convirtiéndolos en un par de rendijas a lo Clint Eastwood; dar volumen a los párpados en tensión dibujando las bolsitas inferiores, y jugar un poco con las cejas, ciñéndolas a los ojos e incluso tensando el entrecejo con una rallita vertical. No suele venir mal enarcar una ceja y ceñir la otra: así se combinan dos expresiones en una: sorpresa y desconfianza.









Street Fighter Vs. *Video Girl Ai*: los diseños más rígidos contra el paradigma de la flexibilidad. ¿Es un sinsentido utilizar técnicas de diseño propias casi de un Shojo Manga en una serie de lucha? Alguien habrá de hacer la prueba. Seguro que los resultados sorprenderán a más de uno.

SUFICIENCIA

¿En qué clava **Masamune Shirow** el gesto de suficiencia de la Mayor Kusanagi? En que el centro de sus labios se alzan sobre la línea de la boca a la vez que los extremos, denotando una tensión burlona en el gesto. En las últimas obras de Shirow que están llegando a España estamos viendo auténticas coreografías gestuales que bordan sus historias de planteamiento *"Hill Street Blues"*. Véanse *Dominion: Conflicto* y *Patrulla Especial Ghost*.

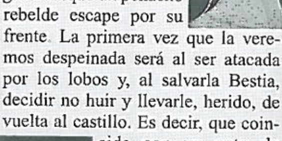




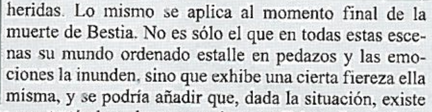
SUELTATE EL PELO

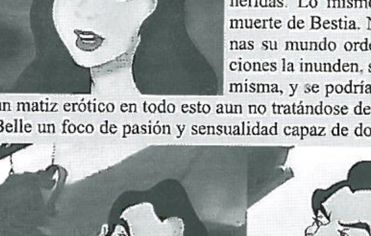
Cójase a una muchachita de vida ordenada y un poco sosa, recatadita y aseada. Desaséela al gusto y veréis lo que surge: emoción, pasión, sabor a naranjas recién exprimidas. Basta con soltarle el pelo.

Este es un recurso de contrastes que no acostumbramos a ver en la animación japonesa. Tanto afán en definir la personalidad en rasgos como esos cabellos y peinados rotundos (empezando por el mismísimo Son Goku o, por citar un caso relacionable con Villa Arriba, Koji Kabuto (*Mazinger Z*) hace olvidar que el estado de los mismos es una herramienta de expresión corporal tan potente como cualquier rasgo facial.



Comparad una Belle tranquila y plácida, el peinado recogido aunque un penacho rebelde escape por su frente. La primera vez que la veremos despeinada será al ser atacada por los lobos y, al salvarla Bestia, decidir no huir y llevarle, herido, de vuelta al castillo. Es decir, que coincide con un acto de valentía, y permanece durante el rapapolvo que le da mientras le hace una cura de sus heridas. Lo mismo se aplica al momento final de la muerte de Bestia. No es sólo el que en todas estas escenas su mundo ordenado estalle en pedazos y las emociones la inunden, sino que exhibe una cierta fiereza ella misma, y se podría añadir que, dada la situación, existe un matiz erótico en todo esto aun no tratándose de escenas de amor físico, al sugerir en Belle un foco de pasión y sensualidad capaz de dominar a la Bestia.











Todo lo dicho puede aplicarse a los demás personajes: la diferencia entre un peinado ordenado y esos mismos cabellos ondeando desatados al viento es la que hay entre la pretensión de cierta racionalidad o civilización y ver el alma del personaje en estado puro.

TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

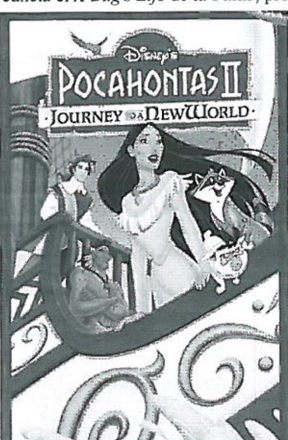


Ellipse, una división del **Canal Plus** francés, ha abordado la tarea de transformar las historias de *Corto Maltese* en una serie de seis películas televisivas animadas, empezando por *La balada del mar salado*. La naturaleza algo dislocada de la obra de **Hugo Pratt** no se presta mucho a la producción de animación para el público juvenil mayor de diez años, y ahí reside lo fundamental del experimento: cómo lograr un producto que no defraude ni a los seguidores de la obra de Pratt ni al potencial expectador juvenil. En todo caso, los análisis sugieren que los chavales, a estas edades, huyen de las simplistas series que predominan en las emisoras y exigen un mínimo de complejidad y desafío. Corto Maltese, con su protagonista de moral cambiante y circunstancial, su escenario crepuscular, su ritmo y foco tan poco adecuados a la animación convencional, y su arte gráfico, es un auténtico campo de minas para la gente implicada, pero hay una voluntad firme de atravesarlo y conservar la integridad de la obra, tras aprender del error de infantilizar pasadas adaptaciones (*Asterix* es el ejemplo básico). Que haya suerte.

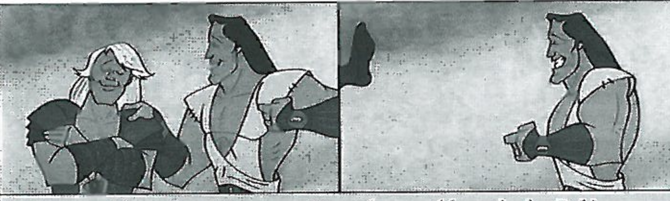
Miramax retrasa de nuevo el lanzamiento cinematográfico de *La princesa Mononoke*, megaéxito de **Hayao Miyazaki**, para que no perjudique la ventana temporal de promoción de *Mulan*. Pues a este ritmo, cuando vayan a sacarla (hacia el verano del año que viene, según parece) chocarán con el siguiente estreno y vuelta a empezar. Genial.

La **Disney** sigue sacando sus OVAs derivadas de sus recientes éxitos cinematográficos. La más reciente es *Pocahontas II: Viaje a un nuevo mundo*, en la que la princesa india se traslada a Inglaterra.

DreamWorks SKG consigue adelantar el estreno de *Antz*, película infantil con hormigas como protagonistas y generada íntegramente por ordenador, dejando en la cuneta el *A Bug's Life* de la **Pixar**, producción de planteamiento similar ejecutada por los creadores de *Toy Story*. Las malas lenguas sugieren que **Bill Gates**, socio de SKG, ha adelantado el lanzamiento para perjudicar a Pixar y hacer que **Steve Jobs**, CEO de Pixar y de **Apple Computers**, centre su atención en la primera compañía y desatienda a la segunda, tradicional rival de Microsoft cuyos **iMacs** se están vendiendo como churros. Vistas las fotos de ambas películas, hay que decir que *Antz* se ve tan aseada y estética como el Windows 98.



La **Televisión escocesa** y **Siriol Productions** están desarrollando un mediometraje de animación sobre la **Princesa Diana de Gales** para el público infantil, basado en el libro *La Princesa Feliz* de **Nicholas Allen**. En el se hablaría de sus problemas con la bulimia y se echaría la culpa al **Príncipe Carlos** de sus desgracias, aunque no se mostraría su accidentada muerte. Este proyecto ha puesto nerviosas a diversas organizaciones británicas, la primera de ellas la **Iglesia de Inglaterra**. Socorro.



Hercules & Xena: La batalla del Olimpo

La verdad es que es un producto curioso. Aprovechando que TVE ha exhibido dos nuevas temporadas de las respectivas series de imagen real (y que Rosa y Gabriel me han regalado la cinta y... ¡¡¡los muñequitos!!!), os comento un poco de qué va la cosa.



Básicamente se trata de un film dirigido al público infantil. No hay más que ver el argumento: Zeus se lleva en su carro a la madre de Hércules, Alcmena, lo que enfurece al chaval y pone de los nervios a Hera, la esposa del rey de los dioses. Total, que Hera, para vengarse, libera a los Titanes, seres anteriores a los dioses olímpicos que fueron sojuzgados y aprisionados por estos. Zeus, Ares, Artemisa y Afrodita intentan que Xena y Hércules les ayuden, pero estos pasan del tema por distintas razones, así que Artemisa convierte a Gabrielle en águila para chantajear a Xena. Cuando Hera y los Titanes convierten a los dioses en animales y las tornas cambian, es cuando los héroes deciden echar una mano. Divertidos intercambios de puñetazos ocurren.



En resumen, una excusa simplilla para sacudir tortazos al mejor estilo de los alegres muchachos de la **Renaissance Pictures**.



La animación es de lo más peculiar: una especie de híbrido entre la antigua animación limitada del *Johnny Quest* de la **Hanna Barbera**, las "viñetas animadas" de un *Raqueta de Oro* en sus momentos más primitivos y el sentido de la caricatura de *Ren & Stimpy*. Es decir, que la animación es decididamente pobre, pero ello se ve compensado por una buena dosis de... de "coña", por definirlo de alguna manera. Y que lo mezclen con dos o tres números musicales, en plan una de la **Disney** con cuatro duros, supone un caso de jeta granítica supina.

Los personajes animados son fieles a los físicos de los actores de las



series de imagen real (y los dobladores son los mismos), aunque ello se reduce a los protagonistas Hércules, Xena, Gabrielle e Iolaus (hay que pagar los permisos). Fieles dentro del estilo de la producción, claro. Pero más aún en lo que respecta a las pintorescas personalidades: y es que en esta cinta, a pesar de la extrema sencillez narrativa, destella aquí y allá el genuino sentido del humor del universo de las series. En conclusión: no es un vídeo que merezca la pena adquirir a partir de cierta edad, pero si se tiene la oportunidad merecería la pena echarle un vistazo: sostengo que más de una sonrisilla provocará en el espectador a poco que conozca las series televisivas que la originaron.



TALLER DE ANIMACION

RELATOS SALVAJES

En las catacumbas de la ciudad, Rosa María gatea entre restos humanos enmohecidos y cáscaras quitinosas, intentando evitar la marea de insectos gigantes con cara de Brad Pitt que inunda los corredores.

–"¿Y si nos mandas... Agsf... tu relato y lo publicamos? Ungh... ¿Y si escribes artículos... ergh... para la revista?" En buena hora me mezclo... Ayck... con semejante pandilla de SABANDIJAAAAAAAAAAAS!!! ¡QUE ME MATOOOOO!

Cual bola de billarín, Rosa cae dando tumbos a través de una serie de rampas, pozos, túneles, flippers y rebotadores de 1.000 puntos que pondrían verde de envidia a cualquier veterano diseñador de Pachinko. Al recuperar el aliento, descubre que se encuentra en el núcleo de la colmena, una caverna inmensa. En su centro, una construcción ciclópea con forma de jota domina sobre los miles de seres que circulan en hileras portando cajitas llenas de bolitas. En un destello de imaginación, Rosa decide cubrirse con los restos del oscuro material insectil que se acumula en los accidentes del terreno.

"Vaya, esto podría ser una nueva moda: BioSiniestro". Disfrazada, se une a la fila.

Uno de los seres le pasa una de las cajitas. Rosa observa que el número de bolitas depende de los chichones que ha adquirido cada bicho al aterrizar en la colmena después de partirse la crisma por los túneles. Cambiándola en el puesto más cercano por un Dónut y un Phoskitos, se acerca a la torre central, alcanzando a distinguir varios esqueletos vestidos de militar adheridos a sus paredes, y con las costillas reventadas.

–Me recuerdan algo...

–Son el grupo de Marines Coloniales que bajó aquí hace unos años con Gomezstein. Fueron traicionados por su siervo, Igor Mortis.

–¿Qué? ¿Quién ha habladooohdiossssss?

Era Brad. El de verdad.

En la sede de MangaZone, Luis y Gómez se recuperan de la impresión. Sólo han de sumar dos y dos.

–A mi me da que Jonslaught y Javier son la misma cosa –dice Luis, tembloroso.

–A mi me da cuatro –musita Juan, espantado.

–Debe ser el causante de todo lo ocurrido: las desapariciones, las reapariciones, los cuelgues de ordenador, el hambre en el mundo...

–Sí, pero no es consciente de ello. Ha de haber un factor desencadenante. Alguien maneja los hilos. Y ese alguien es Igor, el enano del demonio.

–¿Qué razón puede haber para ello?

–La simple razón de que he de terminar esta historia algún día, y me estoy quedando sin ideas. Todo era más fácil con *Juanman e Igorín* –replica Juan, con cara de mártir.

–Ahh. Bueno, Jonslaught/Javier es nuestro problema más inmediato. ¿Tienes hecho el Taller? –Inquiere Luis, preocupado.

–Mno. ¿Y tú las Noticias Japón?

–Tampoco. ¿Qué podemos hacer?

–Podríamos matarle.

El cuarto parece una pesadilla tecnoorgánica de H.R. Giger. Longanizas, costillas de cerdo y tubos de caucho, todos pintados de negro y remojados con Blandi-Blub, convergen en una plataforma circular en la que terribles símbolos mágicos sacados de algún libro del Mago Félix o similar han sido pintados con uno de esos bolis de tinta blanca. Por una ventana sale un hilo que acaba en una cometa perdida entre nubes de tormenta.

–No puede fallar –se dice Carlos mientras se acopla los electrodos que parten del cartucho especial de SuperNintendo modificado. –La energía del rayo, al atravesar el circuito del Tetris, generará una cascada de bloques constructores del tejido espacio-temporal que, canalizados por estos Euroconectores, afectarán al cristal de plata que cuelga de mi pecho y abrirán un portal hacia el dominio del poder del Darkmind... –pausa– ...o me dejarán churruscado como una brasa. Quizás no es tan buena idea como pens... ¡¡¡FRRRZZZX!!! ¡Whaaaaaahhh! ¡¡¡CRACK-BOOOOM!!! Arf, arf, ¿qué ha pasado? ¿Dónde estoy?

–Eh... Ah... bienvenido de nuevo a su Reino, Señor –balbucea aterrorizado el servil dignatario. –No, no me mate, Dark S-

–¡Schneider! –dice Carlos, la cara iluminada.

–...Snoopy. Bienvenido a Villa Arriba.

Alfons Moliné: ANNECY 98 Festival internacional de cine de animación.

Sí, ¡¡¡el Alfons Moliné!!! :-)

Los pasados 26 al 31 de Mayo tuvo lugar una nueva edición del Festival Internacional du Cinema d´Animation d´Annecy, contando como novedad de dicho festival, que hasta entonces se celebraba únicamente cada dos años, el que haya pasado a tener periodicidad anual, debido al creciente numero de visitantes y de películas participantes con que cuenta esta manifestación, la primera del mundo de todas las relacionadas con la animación.

Aunque **Annecy** abarca toda la animación mundial y no sólamente la japonesa, no son pocos los amantes del Anime que acuden a esta tranquila población de los Alpes franceses, ya que cada edición del Festival siempre ofrece algo de interés para ellos.

Por ejemplo, para la edición de 1993, Annecy contó con la presencia de **Hayao Miyazaki** cuyo *Porco Rosso* gano aquel año el premio al mejor largometraje presentado en competición y en la de 1995, se hizo lo propio con **Isao Takahata** (que también será huésped, aquel mismo año del **Festival de Sitges**), ganando igualmente su *Heseki Tanuki Ponpoko War* el galardón al mejor largo.

No obstante, para la edición de 1997 el Japón no tuvo tanta presencia (dejando a parte una exposición y una retrospectiva en homenaje a **Renzo Kinoshita**, uno de los grandes nombres de la animación de autor de su país, fallecido a principios de aquel año; en cambio, aquel año su vecina Corea cobraría especial importancia al dedicarse en Annecy una exposición sobre el comic en dicho país y una amplia retrospectiva sobre el cine de animación.

Pero en 1998, Annecy ha vuelto a constituir una cita importante para los animéfilos, y en especial para los fanáticos de la obra de **Osamu Tezuka**, ya que una delegación de **Tezuka Productions** –la productora que fundó para realizar sus propios Animes y que sigue hoy día en activo pesar de su muerte hace ya



nueve años– se había desplazado a Annecy para presentar el estreno europeo del nuevo largometraje basado en su celebre manga *Jungle Taitei* (alias *El Emperador de la Jungla*, alias *Kimba el León Blanco*).

Estrenada en Japón en agosto de 1997, luego de haber tardado dos años en realizarse, esta nueva versión del personaje de Tezuka que tanta polémica levantó a raíz de sus similitudes con el posterior *Rey León* de **Walt Disney**, nos presenta a su protagonista Leo en su versión como adulto león y padre de dos cachorros. Podemos anticipar que esta cinta difícilmente logrará –aunque no sea ese el objetivo– hacerle sombra a las andanzas de Simba y compañía, dado que su argumento resulte altamente dramático y desgarrador en no pocas escenas. Pero con una banda sonora excelente –sin canciones desenfadadas a lo Hakuna Matata– y una animación que sin ser espectacular, resulta mas que efectiva, esta película no defraudará a los numerosos seguidores de Tezuka. Un detalle que se marcaron los chicos de Tezuka Productions fue el obsequiar con bolígrafos con la efigie de Leo a los asistentes a la proyección además de entregarles a la salida de la misma una encuesta preguntándoles su opinión acerca del film.

Otras proyecciones de animación japonesa que pudieron presenciarse en Annecy, fueron reciente adaptación de otro clásico de Tezuka, *Black Jack*, dirigida por el veterano **Osamu Dezaki** así como el largometraje *Perfect Blue*, dirigido en 1997 por **Satoshi Kon** (y proyectado así mismo dentro del apartado " Anima't " del festival de Sitges en octubre del año pasado), realizador de una de las secuencias de *Memories* y que ya se perfila como uno de los últimos títulos del Anime en haberse ganado la etiqueta de "Culto", después de *Akira*, las producciones del **Studio Ghibli**, *Ghost in the Shell* o ya el citado *Memories*.

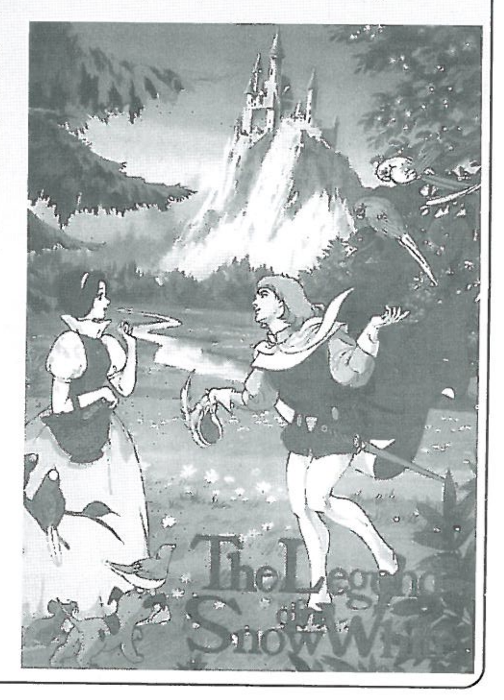
En la sección competitiva del festival, uno de los mas de 30 premios que se otorgaron dentro de la misma fue para otra producción nipona, *Papa ga Tonda* (Papa Volador), Keita Kurosaka, una secuencia de 20 segundos encargada por la M.T.V. Japón, que obtuvo el premio a la mejor secuencia animada.

Pasando a los actos y proyecciones relacionados con la animación no japonesa y estamos –seguro que gran parte de los lectores de MangaZone esto les interesa también– uno podía regocijarse con *I Married a Strange Person* (me case con un extraño), segundo largometraje de **Bill Plympton** –ya emitido en España por **Canal Plus** y también con presencia del mismo Bill Plympton, en Sitges 97– creador de las muecas más grotescas jamas vistas en la animación y que justamente con esta cinta gano el premio al mejor largometraje, visitar la exposición dedicada a la fabricación de figuras y maquetas para la animación tridimensional y entre cuyas creaciones destacan los alienígenas de *Mars Attacks!*; presenciar la otra exposición dedicada a **Joe Grant**, un veterano –90 años– de la Disney especializado en la realización de bocetos de personajes para los lartgometrajes de la casa, desde Blancanieves hasta la recientísima Mulan; disfrutar con las retrospectivas dedicadas a los maestros del Cartoon made in U.S.A. **Tex Avery** y **Chuck Jones** (este ultimo con 85 años a sus espaldas fue declarado presidente honorario del Festival, si bien no pudo acudir en persona al mismo) saborear otras retrospectivas tan exóticas como las dedicadas a la animación rumana o la de los países nórdicos y bálticos, etc.

Por si todo ello no fuera suficiente, paralelamente al Festival se celebra el **M.I.F.A.** (Marche International du Film d´Animation), donde se podían contemplar los mas recientes modelos de software para la realización de producciones de animación, o descubrir los catálogos de las series que numerosas productoras y cadenas televisivas procedentes de todo el mundo tenían en oferta. Entre las primeras la presencia de compañías españolas era bastante amplia, incluyendo productoras ya consagradas como **Cromosoma** (*Las tres mellizas*), **Neptuno Filmes** (*Detective Bogey*, *El patito feo*), o recién aparecidas como **Kinora** o **Pirulí Movies**. Destacaba asimismo por su importancia el Stand dedicado a **Mondo Televisión,** productora italiana que ha coproducido varias series con Japón, algunas conocidas en España como *Robin Hood* y *La Leyenda de Blancanieves* (emitidas por **Tele 5**), o el Libro de la Selva (emitida por **Antena 3**).

En definitiva, merece la pena hacer la peregrinación bianual –¡perdón!, a partir de ahora anual– a Annecy, tanto si sólo te interesa la animación japonesa como si te gusta cualquier tipo de animación. Harás nuevos amigos, descubrirás obras maestras que difícilmente podrán verse en España y, lo que es más importante, empaparas con facilidad del ambiente de fiesta que vive esta pintoresca población de los Alpes franceses durante los días en que se celebra el Festival. Así que... ¡nos vemos en Annecy 99!





EXPOCOMIC '98

6, 7 Y 8 DE NOVIEMBRE

SALÓN DEL CÓMIC DE MADRID

PABELLON DE CONVENCIONES DE LA CASA DE CAMPO

ORGANIZA :



FERIA DEL COMIC
DE MADRID
Sector Escultores, 4 - 1º D
28760 Tres Cantos - Madrid
Tel: 91.804.41.05

COLABORAN:



MADRID
102.7 FM

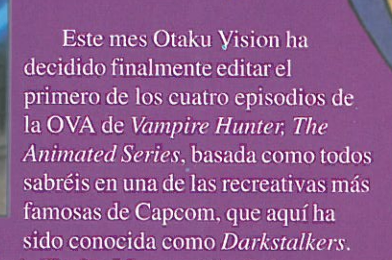


MADRID
87.7 FM





VAMPIRE HUNTER



Este mes Otaku Vision ha decidido finalmente editar el primero de los cuatro episodios de la OVA de *Vampire Hunter, The Animated Series*, basada como todos sabréis en una de las recreativas más famosas de Capcom, que aquí ha sido conocida como *Darkstalkers*.

Bajo la dirección de **Jo Ikeda** y el diseño de **Shuko Murase** (diseñador también de *Street Fighter The Movie*), que ya tuvieron la oportunidad de trabajar juntos en *Gundam Wing*, el excepcional resultado de su trabajo acaba de llegar a nuestro país. La historia se desarrolla más o menos así: han pasado cien años desde que el señor de las tinieblas Demitri Maximoff, el vampiro más poderoso que jamás había existido, fue expulsado del mundo de las sombras por Beliol Aesland y sus huestes. Demitri, que se había convertido en el señor absoluto del mundo, decidió retirar la luz del sol a la humanidad, y día a día acumuló poder, un poder necesario para regresar a las tinieblas y obligarlas a que volvieran a llamarle señor. Pero las cosas habían cambiado en el mundo oscuro desde la caída de Demitri. Un nuevo miembro de la familia Aesland, la hija súcubo del demonio Beliol, Morrigan, había sido convertida en la señora de las tinieblas tras la desaparición de su padre. No obstante, lejos de comprender la importancia de su puesto, Morrigan se aburría de tanta fiesta sin sentido y de no encontrar a ningún hombre que mereciera estar junto a ella. Hasta que oyó hablar de Demitri y de sus planes de conquista...

Pero cuando finalmente se encontraron, y ella pudo tener el combate que durante tanto tiempo había ansiado, unos extraños androides surgidos de las profundidades del océano empiezan un ataque sin sentido contra los dos ejércitos, obligando a Demitri (que se encontraba a punto de ganar con cierta facilidad el combate) y a Morrigan a unirse ante el enemigo común. Mientras, los hombres, que sabían que Demitri se preparaba para usar todo su poder contra las tinieblas, pensaron que el momento de su reconquista había llegado, y prepararon sin saber lo que se les venía encima un ataque global contra todos los Darkstalkers, lo que incluyó a la dulce Felicia y al demoníaco zombie Zabel.

Y lejos de allí, Donovan, el cazador de vampiros, salvaba a una pequeña niña llamada Anita de una multitud enloquecida.

La animación de la OVA es sencillamente excepcional, alcanzando en algunos momentos una calidad equiparable a la que tenia la mismísima película de *Street Fighter*. La música es fantástica, y consigue introducirte en el oscuro y desesperanzador mundo de los Darkstalkers.

La versión española es un auténtico sueño, y absolutamente nadie esperábamos que acabaríamos viéndola aquí tan pronto. La traducción es muy correcta (y no como las chorradas que dicen en la contraportada), aunque el doblaje dista de parecerse a las fantásticas voces originales.

Pero globalmente hablado, tanto si eres un fan de los juegos de lucha como si no, no dejes escapar la oportunidad de hacerte con una de las mejores OVAs que hemos visto en nuestro país.

DARKMIND

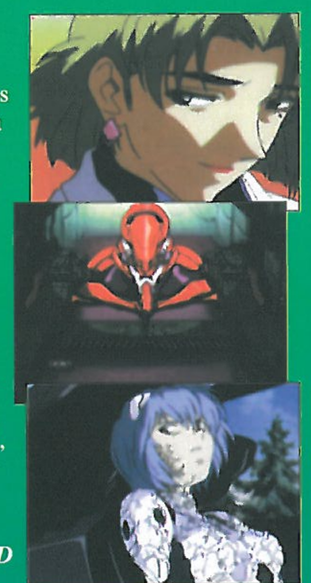


NEON GENESIS EVANGELION
GENESIS 0:8

Bueno, pues ésto se acaba ya. Con esta última cinta de *Evangelion*, que ya hace la octava, sólo quedan dos episodios para que la serie que ha vuelto locos a los japoneses (y a gran parte de los aficionados al género en nuestro país) acabe definitivamente. Con la sorprendente aparición en el último momento de un quinto niño, Kaworu, todo empieza a cambiar y los secretos de Nerv se desvelan. El fin de la humanidad está a punto de llegar, al tiempo que una nueva humanidad poblará la Tierra. El terrible secreto de Rei es desvelado al fin: no es más que un clon creado a partir de las células de la madre muerta de Shinji, y encontrará la muerte a manos de Kaworu, que se declarará el último angel, de la más triste y cruel de las maneras (lo que posiblemente enfurecerá a todos los aficionados). Todo llega a su cúlmen a sólo dos episodios del fin. Y nosotros no podemos hacer más que esperar.

Si sigues la serie, esta octava cinta de *Evangelion* te resultará, sin duda alguna, la mejor y más impactante de las que se han edtado hasta la fecha, así que no tardes en comprarla. Por cierto, un notable para los de Camaleon Estudios, que han diseñado las portadas de las dos últimas cintas. Les han quedado realmente bien.

DARKMIND



SPAWN

De uno de los dibujantes del cómic norteamericano más famosos del mundo, **Todd Mc Farlane**, nos llega una película, seguida de una serie de animación, en la cual se encuentra el más genuino sabor japonés entremezclado con un guión muy americano. Los personajes que encontramos en la serie son los mismos que podemos ver en el cómic, aunque no en tanta cantidad respecto al dibujo ni a la profundidad de personalidad que pueden llegar a tener en el cómic; pero las pautas generales mantienen el status, ya que debido a la complejidad de la historia sería muy difícil reflejarla en una serie de animación.

Los personajes que han hecho aparición en la película son los necesarios para el desarrollo de la trama. El principal es Al Simmons, un frío soldado mercenario perteneciente al gobierno de los U.S.A., pero que después de morir es resucitado por un alto demonio llamado Maleborgia en respuesta al deseo de Al de volver a ver a su mujer, convirtiéndose así en un general de demonios, un Spawn (engendro del infierno), sin saberlo. Así, se encuentra transformado en un ser con increíbles poderes y capacidades inhumanas que a medida que utiliza le restan humanidad paulatinamente, convirtiéndole en el engendro que ahora és, con la función de dirigir el día del Apocalipsis un vasto ejército de demonios contra el mismo cielo, por así resumirlo.

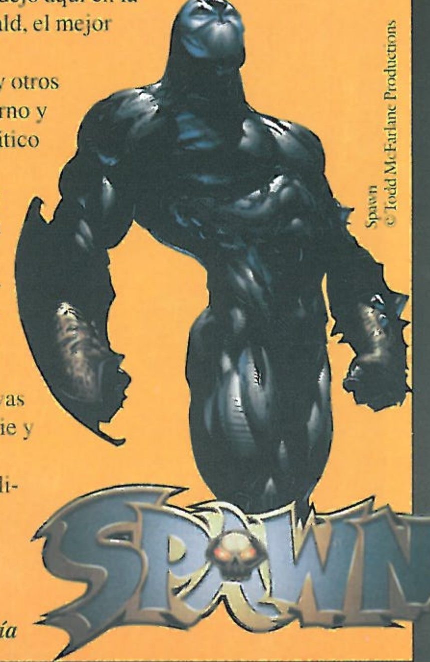
Su existencia transcurre atormentado por su pasado, por su muerte violenta y por la mujer que amaba y que dejo aquí en la Tierra al morir, llamada Wanda Blake, una hermosa mujer que a pesar de que se casó de nuevo con Terry Fitzgerald, el mejor amigo de Simmons, sigue recordándole y amándole cada noche.

Terry es un agente de la misma agencia que su amigo fallecido, pero con funciones burocráticas. También hay otros secundarios que destacan en la serie, como el mafioso Tony Twist o Jason Wynn, un tipo mezclado con el gobierno y la mafia, perteneciente al ministerio de defensa, con gran poder dentro y fuera de su cargo. Y cómo no, el carismático Clown, un villano altamente desagradable tanto de aspecto como de carácter, provisto de un humor propio que mantiene las pautas de personalidad del personaje, y que sufre una transformación a su antojo convirtiéndose en un demonio llamado Violator, que se dedica a vigilar y hacerle la vida un poco más imposible a Spawn. Coglostro es un personaje misterioso, un viejo con aspecto de mendigo que sabe mucho de lo que es Spawn y de todo lo que se desarrolla en el cielo y el infierno, y que nos narra la historia, explicando qué es Spawn y qué función desempeña en el tablero de ajedrez que Dios y el Demonio tienen previsto para su juego. Junto a dos detectives, Sam Burke y su compañero Twicht Willians, pertenecientes a homicidios, que se ven metidos en la historia por las sucesivas muertes misteriosas que investigan, son los personajes principales de la serie y en torno a ellos se desenvuelve la trama.

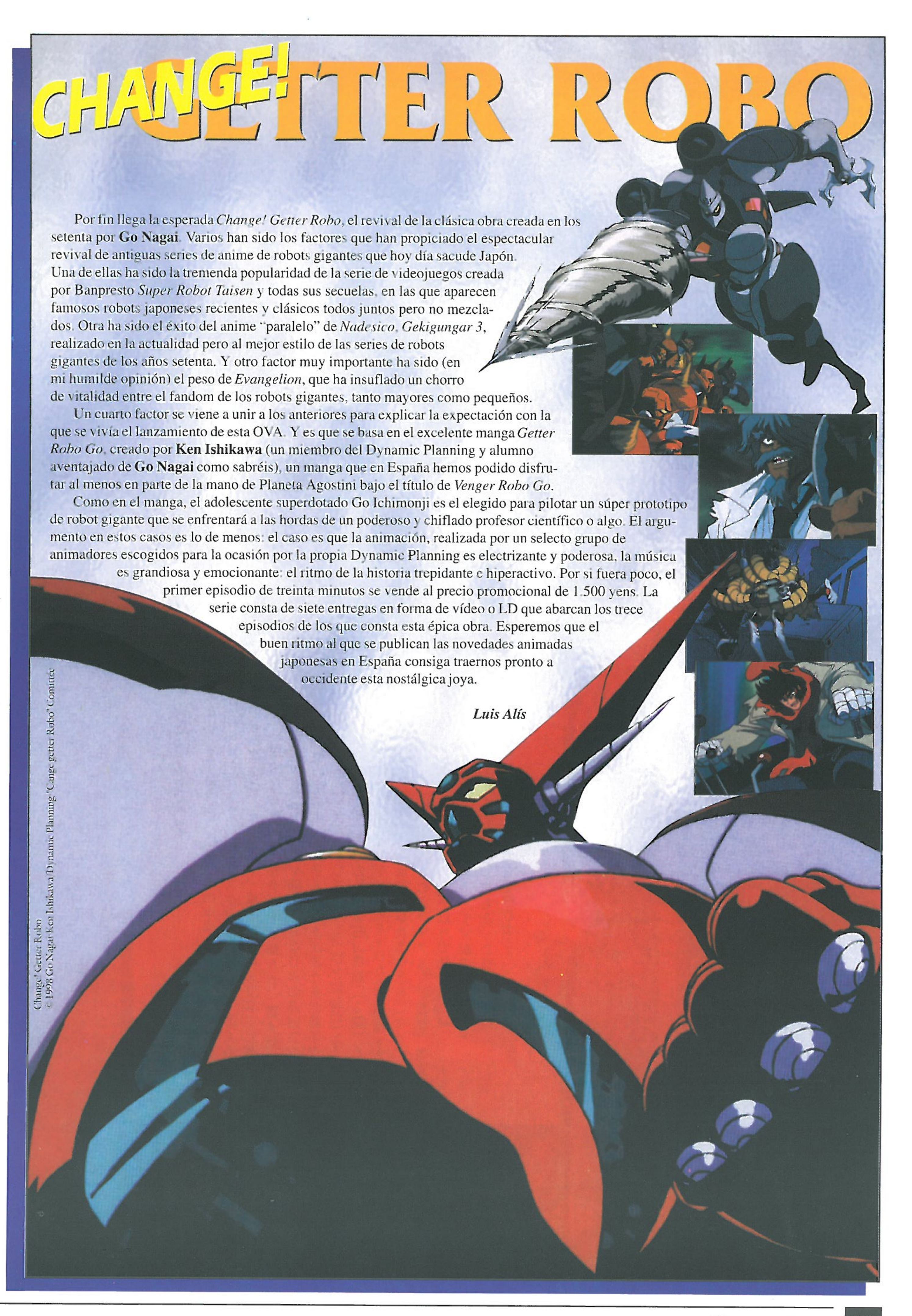
Para abreviar, una película y una serie norteamericana que puede rivalizar con muchas series y películas de anime, aunque sin excederse.

Aún les queda mucho a los yanquis para llegar hasta el nivel que han llegado los japoneses respecto a la animación.

Daniel García



CHANGE! GETTER ROBO



Por fin llega la esperada *Change! Getter Robo*, el revival de la clásica obra creada en los setenta por **Go Nagai**. Varios han sido los factores que han propiciado el espectacular revival de antiguas series de anime de robots gigantes que hoy día sacude Japón. Una de ellas ha sido la tremenda popularidad de la serie de videojuegos creada por Banpresto *Super Robot Taisen* y todas sus secuelas, en las que aparecen famosos robots japoneses recientes y clásicos todos juntos pero no mezclados. Otra ha sido el éxito del anime "paralelo" de *Nadesico*, *Gekigungar 3*, realizado en la actualidad pero al mejor estilo de las series de robots gigantes de los años setenta. Y otro factor muy importante ha sido (en mi humilde opinión) el peso de *Evangelion*, que ha insuflado un chorro de vitalidad entre el fandom de los robots gigantes, tanto mayores como pequeños.

Un cuarto factor se viene a unir a los anteriores para explicar la expectación con la que se vivía el lanzamiento de esta OVA. Y es que se basa en el excelente manga *Getter Robo Go*, creado por **Ken Ishikawa** (un miembro del Dynamic Planning y alumno aventajado de **Go Nagai** como sabréis), un manga que en España hemos podido disfrutar al menos en parte de la mano de Planeta Agostini bajo el título de *Venger Robo Go*.

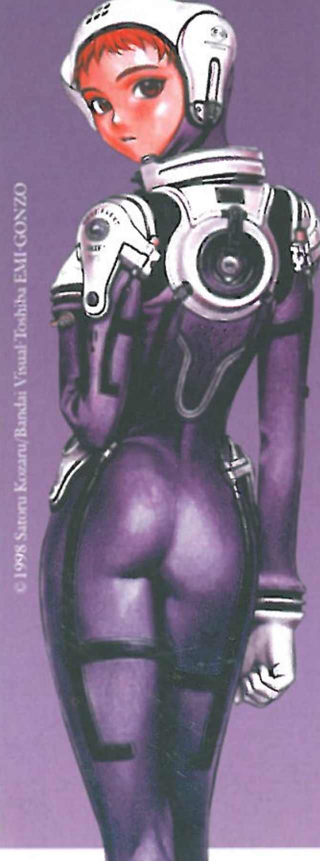
Como en el manga, el adolescente superdotado Go Ichimonji es el elegido para pilotar un súper prototipo de robot gigante que se enfrentará a las hordas de un poderoso y chiflado profesor científico o algo. El argumento en estos casos es lo de menos: el caso es que la animación, realizada por un selecto grupo de animadores escogidos para la ocasión por la propia Dynamic Planning es electrizante y poderosa, la música es grandiosa y emocionante; el ritmo de la historia trepidante e hiperactivo. Por si fuera poco, el primer episodio de treinta minutos se vende al precio promocional de 1.500 yens. La serie consta de siete entregas en forma de vídeo o LD que abarcan los trece episodios de los que consta esta épica obra. Esperemos que el buen ritmo al que se publican las novedades animadas japonesas en España consiga traernos pronto a occidente esta nostálgica joya.

Luis Alís

CAPSULAS

Este mes tenemos una cápsula muy larga y muy grande, y es que el 25 de Octubre se prepara el lanzamiento por todo lo alto de la que probablemente se convierta en una de las mejores OVAs publicadas este año. Se trata de *Ao no roku go* (*El número 6 azul*), título que hace referencia a un navío submarino de avanzada tecnología que se convertirá en la última esperanza del hombre en una historia de tintes futuristas e inesperadas revelaciones. Por lo que puede adivinarse, tanto por el diseño de personajes como por los créditos que podemos leer en las publicidades de las revistas, parece que podremos presenciar un anime serio, más adulto, de grandes espacios marinos y ritmos intensos pero pausados. Sobre todo, parece que primará la elegancia en el intrincado amasijo de animación diversa con el que contará esta OVA. Tenemos a un director de animación de personajes, que también se ha hecho cargo del diseño de personajes en sí. Además tenemos director artístico, diseñador artístico, planificación, director de animación en 3D y director de animación en 2D. Por si fuera poco, el diseño mecánico ha sido obra de **Shoji Kawamori**, famoso por sus trabajos en la saga *Macross*, e **Ikuto Yamashita** (*Evangelion*). Todo indica que el aspecto gráfico de esta OVA va a traernos un montón de sorpresas.

El primer episodio de treinta minutos se venderá a 5.000 yens en sus tres ediciones en vídeo, LD y DVD, y cada una vendrá con sus extras y sus regalitos de rigor que no aparecerán en las demás. Este lanzamiento se encuentra dentro de la campaña de Emotion dentro de su 15 aniversario, y tras el éxito de *Change! Getter Robo* (ver artículo adjunto), esta *Ao no roku go* se perfila como un lanzamiento realmente apetitoso. Esperaremos con impaciencia.



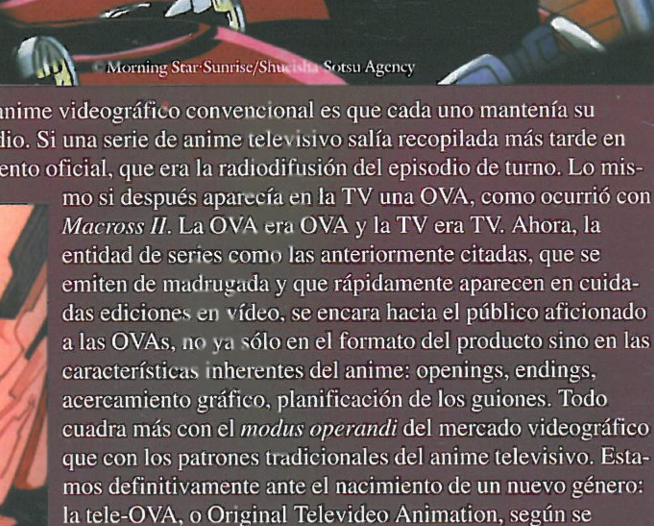
© 1998 Satoru Kozaru/Bandai Visual·Toshiba EMI·GONZO

Algo está cambiando en el mundo del anime

Parece la promo de una peli de miedo, pero es la cruda realidad. No hay más que echar un vistazo a las revistas japonesas dedicadas al vídeo y nos daremos cuenta de que la actitud de los aficionados japoneses frente al anime de venta directa en vídeo y el televisivo ha cambiado radicalmente.

Cada vez son más las series de animación televisiva que en realidad quieren ser OVAs. Sí, se emiten en la tele, sí, tienen anuncios, sí, la gente se las puede grabar para después no tener que gastarse miles de yens en comprar la edición en vídeo. Pero... se emiten en horarios intempestivos y de madrugada cuando el gran público está planchando la oreja felizmente (caso de *Cowboy Be-Bop*, *Trigun* o *Berserk* por citar algunos); o bien se emiten en canales de pago de difusión aún muy limitada como el Wowow (caso de *Brain Powerd*). Además, la publicidad no es el masivo patrocinio de los shows populares estilo *Pocket Monsters* sino que es algo más sutil, un par de clips y de nuevo al ajo, ¿o es que creíais que hay mucha gente viendo anuncios a las dos de la madrugada? Y en cuanto a grabar para no comprar... poca gente lo hace, o bien porque están muy ocupados para preocuparse o porque les sobran los dineros para después gastárselos en el vídeo, el LD o el DVD. Precisamente la irrupción de las nuevas tecnologías ha hecho el producto videográfico más atractivo que nunca para los aficionados y para los fans ocasionales que después se animan a echar un vistazo: el DVD de *Cowboy Be-Bop* es un éxito de ventas.

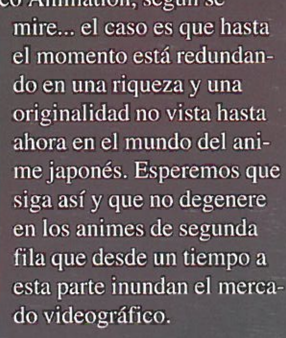
© 1998 Yasuhiro Nightow Shonen Gaho Sha·Tokuma Shoten·Nihon Victor

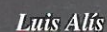


© Morning Star·Sunrise/Shueisha·Sotsu Agency

Ya sé que estoy algo abrupto pero intentaré explicarme y apretar en la última recta que ya se me acaba la revista y creo que aún no he dicho nada inteligible. Según yo lo veo, la diferencia entre el anime televisivo convencional y el anime videográfico convencional es que cada uno mantenía su identidad aunque después cambiaran de medio. Si una serie de anime televisivo salía recopilada más tarde en vídeo, se veía como un complemento del evento oficial, que era la radiodifusión del episodio de turno. Lo mismo si después aparecía en la TV una OVA, como ocurrió con *Macross II*. La OVA era OVA y la TV era TV. Ahora, la entidad de series como las anteriormente citadas, que se emiten de madrugada y que rápidamente aparecen en cuidadas ediciones en vídeo, se encara hacia el público aficionado a las OVAs, no ya sólo en el formato del producto sino en las características inherentes del anime: openings, endings, acercamiento gráfico, planificación de los guiones. Todo cuadra más con el *modus operandi* del mercado videográfico que con los patrones tradicionales del anime televisivo. Estamos definitivamente ante el nacimiento de un nuevo género: la tele-OVA, o Original Televideo Animation, según se mire... el caso es que hasta el momento está redundando en una riqueza y una originalidad no vista hasta ahora en el mundo del anime japonés. Esperemos que siga así y que no degenere en los animes de segunda fila que desde un tiempo a esta parte inundan el mercado videográfico.

©Sunrise 1998





Luis Alís


ESPECIAL
MangaZone
漫画ゾーン
スペシャル
GUIA DE EPISODIOS
DRAGON BALL GT
ESPECIAL
MangaZone
漫画ゾーン
スペシャル
BERSERKER S.L.
Ediciones
7
DRAGON BALL GT
MangaZone
漫画ゾーン
BERSERKER